THE VISUAL EXPRESS http://www.enterbrain.co.jp/

パレッタ PALETTA

ザ・ビジュアル エクスプレス

vol.7

2003 SPRING 春号

定価1200円

CUTE GIRL
GAME, CO
ANIMAT
BY YOUR

表紙テレカ 100名 プレゼント

特別付録 園田健一 描き下ろし イラストポスター

16bitのヒロインたち ● スペシャル
近藤敏信×明貴美加

描き下ろし&直筆イラスト
園田健一 CREATOR'S FOCUS SPECIAL

応援イラストメッセージ
あさりよしとお&トニーたけざき

クリエイターインタビュー
羽音たらく+倉田英之
R.O.D -THE TV-(仮)
文月晃 藍より青し
moo
此花3 ～偽りの影の向こうに～

新連載!!
うるし原智志

テイルズシリーズ画集 ● メイキング
いのまたむつみ

ごとP ワンダバスタイル

魔法遣いに大切なこと
～SOMEDAY's DREAMERS～
成恵の世界／エイケン
LAST EXILE
My Merry Maybe
グリーングリーン
～鐘ノ音ロマンティック～／～鐘ノ音ダイナミック～

好評イラスト&エッセイ連載
飯塚武史・成瀬ちさと

レナ描き下ろし　人気アニメーター対談　ミント描き下ろし
菊地洋子×藤田まり子

.hack// 黄昏の腕輪伝説

ギャラクシーエンジェル

より美しく、よりシンプルに
女の子たちの魅力を伝える
キャラクターグラフィック誌

Illustration:Kenichi Sonoda

エイケン

エイケン For PC(仮)

原作から選りすぐった 9つのストーリーと6つのミニゲームで 構成されたアドベンチャーゲーム!

エイケン デスクトップアクセサリーと漫画『くまちゃんといっしょ』も収録

デスクトップアクセサリー

イラストギャラリー&壁紙集
松山先生描き下ろしのゲームイベントグラフィックを収録!

音声データ集
ちはる・小萌・霧香・京子・鈴・先生・百合子・美八留による
キャラクター音声データ!

スクリーンセーバー
エイケンメンバーが、かわいいSDキャラクターになって
デスクトップ上を歩き回ります!

松山先生原画ラフ集
アドベンチャーゲーム用に松山先生が
描き下ろした原画を大公開!

単行本描き下ろしショート漫画
「くまちゃんといっしょ」総集編
リメイクされた4本と新作1本を加え全部で5本。
フルカラーで収録。描き下ろしイラストもあります。

対応機種:Windows98/Me/2000/XP
動作環境:CPU Pentium Ⅱ 300MHz以上推奨／メモリー64MB以上推奨
音声:フルボイス
種別:全年齢

5.23 on sale
¥5,800(税抜)

製作・発売・販売:キングレコード株式会社　企画・制作:ゼクシズ
©松山せいじ・秋田書店/エイケンヴー同　©2003 KINGRECORDS / ZEXCS

エイケン ドラマアルバム ～課外授業～

ドラマ10話+トーコが唄う “Good Fellows” “ヴァイオレット・レインの瞬間（とき）” の2曲を収録!!

ラジオドラマエイケン10話とトーコが歌う
オープニング・エンディングの
フルサイズバージョンを収録!!
キャラクターソング ＆ドラマアルバム
“エイケン～萌える音楽室～”
に収録されるラジオ未放送分の2話を聞くことで
初めて話がコンプリート!!

好評発売中!!

KICA-595 【定価】¥3,000

©松山せいじ・秋田書店・エイケンヴー同

エイケン キャラクターソング&ドラマアルバム ～萌える音楽室～

「エイケン」の美少女キャラクター達が歌います! 未放送分のラジオドラマ2話も収録!!

©松山せいじ・秋田書店・エイケンヴー同

収録内容

1.ハートのA（エース）（東雲百合子役:やぶさきえみ）
2.Happiness（御園霧香役:浅野真澄）
3.トキメキとキラメキ（美八留役:鹿野 潤）
4.奇跡のシンデレラ（春町小萌役:大野まりな）
5.ヒマワリになりたい（先生役:石松千恵美）
6.化学記号で恋をして・・・（京子役:門脇　舞）
7.GREAT LADY（グレース＝鈴役:伊藤瞳子）
8.あなたを信じてる（東雲ちはる役:大城美和）
9.Good Fellows ～On Air Size～（トーコ）
10.集まれバレンタイン温泉 in 熱海～前編～
11.集まれバレンタイン温泉 in 熱海～後編～
12.バイオレット・レインの瞬間（とき） ～On Air Size～（トーコ）

好評発売中!!

KICA-600 【定価】¥3,000

KING RECORDS STAR CHILD

水方
GUNNER GLOVES
GUNNER GLOVES
GUNNER GLOVES
GUNNER GLOVES

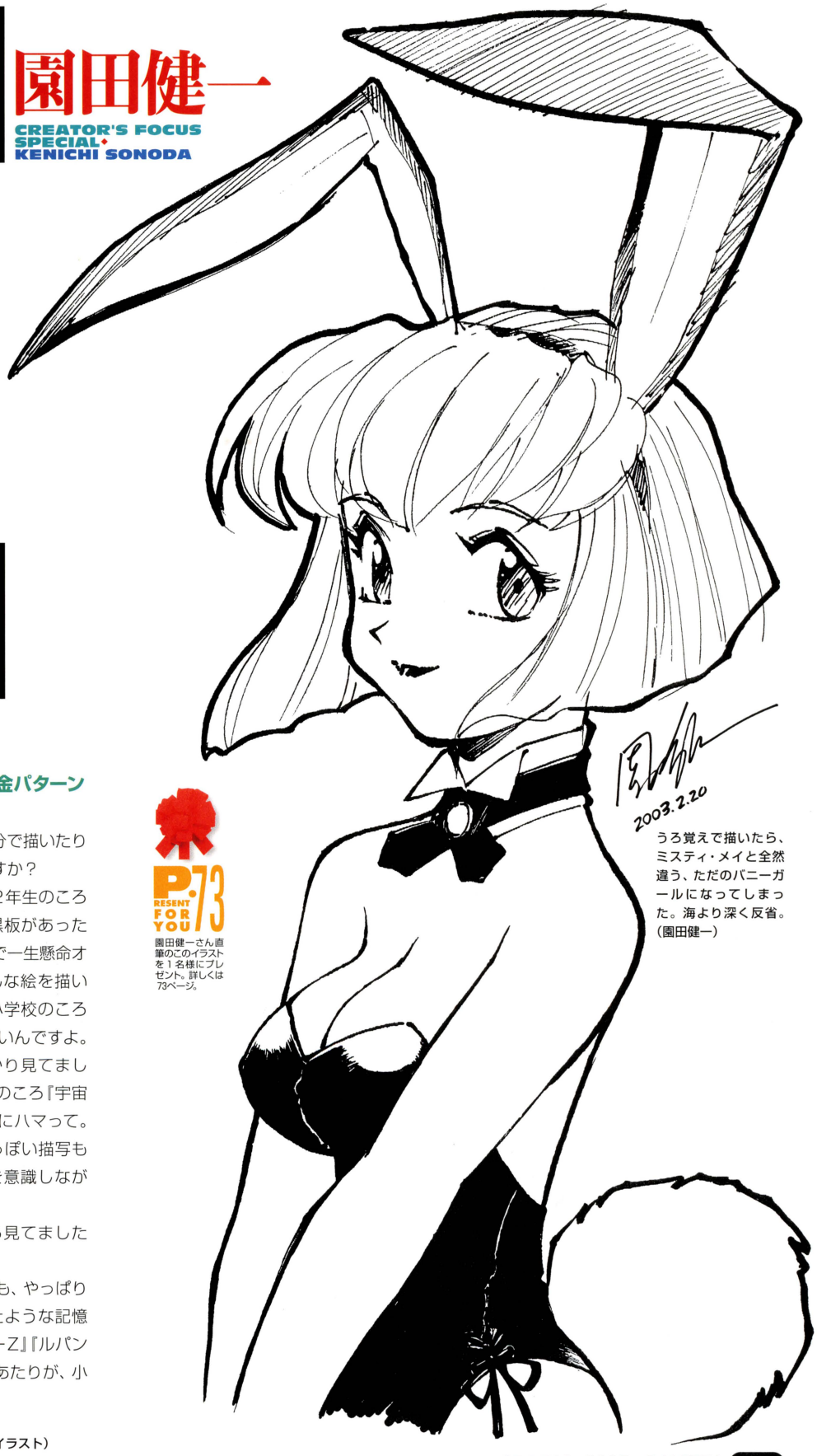
精密なメカとかわいいキャラクターで支持を集める園田健一氏。
「言い出しっぺにならないと、やりたいことをやる権利がない」という
その積極的な姿勢は、漫研・美術部に所属していた学生時代からのもの。
プロになり、プロとして生き続けるためには、何が必要なのか。
園田氏の歩んできた道に、その答えのひとつがあるのかもしれない。

PROFILE
●園田健一
Kenichi Sonoda
1962年12月13日生まれ。大阪府出身。血液型A型。漫画家。高校時代に漫研、美術部で活動。デザイン専門学校でグラフィックデザインを学ぶ。卒業後、ゼネプロでのアルバイトやアニメ『ガルフォース』のキャラデザを経験。アートミックに入社してアニメーション制作に携わる。6年勤務ののち退社して漫画家デビュー。代表作に、OVAアニメ『RIDING BEAN』、マンガ『GUN SMITH CATS』がある。『月刊アフタヌーン』で『砲神エグザクソン』を連載中。

攻め続ける心

園田健一

CREATOR'S FOCUS SPECIAL・KENICHI SONODA



2003.2.20

うろ覚えで描いたら、ミスティ・メイと全然違う、ただのバニーガールになってしまった。海より深く反省。（園田健一）

P.73 PRESENT FOR YOU
園田健一さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

『砲神エグザクソン』より
（月刊アフタヌーン'97 7月号表紙用イラスト）

美術部、漫研、同人誌の黄金パターン

――絵に興味をもって、ご自分で描いたりしたのは、何歳くらいからですか？

園田：幼稚園か小学校の1、2年生のころからかなあ。家にでっかい黒板があったんですけど、そこにチョークで一生懸命オバQとかバカボンとか、そんな絵を描いていたような気がします。小学校のころは、あんまりマンガ読んでないんですよ。テレビっ子で、アニメばっかり見てました。で、小学校5年生くらいのころ『宇宙戦艦ヤマト』と『ルパン三世』にハマって。『ルパン』はちょっとエッチっぽい描写もあったんで、背中で親の目を意識しながら見てました。

――みんなドキドキしながら見てましたよね。

園田：『キューティーハニー』も、やっぱり親の視線を気にしながら見たような記憶が（笑）。『ヤマト』『マジンガーZ』『ルパン三世』『キューティーハニー』あたりが、小

学校のころに記憶に残っている作品ですね。でも、見たあとで黒板とか紙に絵を描いたりしたのはマジンガーとかヤマトとか……。キャラは、描こうと思ってもぜんぜん似ないから途中でイヤになっちゃって。アナライザーはそらで描けたのに（笑）。あと、いわゆる「松本メーター」みたいなの、みんな描いてましたよね。

――マンガを描きはじめたのは、何歳くらいからですか？

園田：小学校5年か6年のときには、コマを割ったロボットマンガみたいなのを描いてました。ノートの紙を半分に折ったような紙に鉛筆で描いて、それを友だちに1冊50円とかで売ってたような気が……。

――どんなマンガだったんですか？

園田：『マジンガーZ』のジェットスクランダーの羽が『デビルマン』の羽みたいになってるような、わけのわからないロボットのマンガ（笑）。そういうのを3、4回くらいやったのかな。で、中学に入ると一般にも『ヤマト』ブームが広がって。当時は大阪にいたんですけど、大阪の梅田にアニメの塗料とか生セルとか一部の自費出版、同人誌とか売ってる本屋さんがあったんですよ。そこでいろいろ買いこんで、自分でセル画っぽいやつを作ったりしてましたねえ。それで高校に入ったら『ガンダム』ブームで、もう美術部と漫研という黄金パターン（笑）。あと同人誌サークルの会長もやったし、いろいろやってましたねえ。

――活動的ですね。人の先頭に立ってリードしていくタイプだったのでしょうか。

園田：結局、人についていったら人の言うことを聞かなくちゃいけないじゃないですか。自分が言い出しっぺにならないと、自分のやりたいことをやる権利がないと思うんですよ。

攻め続ける心

園田健一

COMIC INFORMATION

Now In Store!

「砲神エグザクソン」
- ●講談社　アフタヌーンKC
- ●1～5巻
- ●505円（5巻 514円）

© 園田健一／講談社

『砲神エグザクソン』より
（月刊アフタヌーン'01 3月号
テレカ用イラスト）

モラトリアム時代の活動と試み

――高校生のときから同人誌活動をされていたのですか？

園田：高校に入ったころはアニメムックの出版もけっこう充実してきて、さっき言った梅田の本屋さんも品揃えがよくなったんですよ。同人誌なんかも増えはじめて。その中に「ティームコスモ」っていう同人サークルの同人誌がありまして。『スターシマック』（関あきら・作）が載ってた同人誌なんですけど、「すげえなあ」と思って、そのサークルに入ってみたんですね。でも会報は年に1回か2回、本の刊行サイクルも半年とか年に1回とかで、じれったくなって「ええい、自分で作っちゃえ」と、高校2年生のころに自分でサークルを立ち上げたんです。

――やっぱり実行力がすごいです。

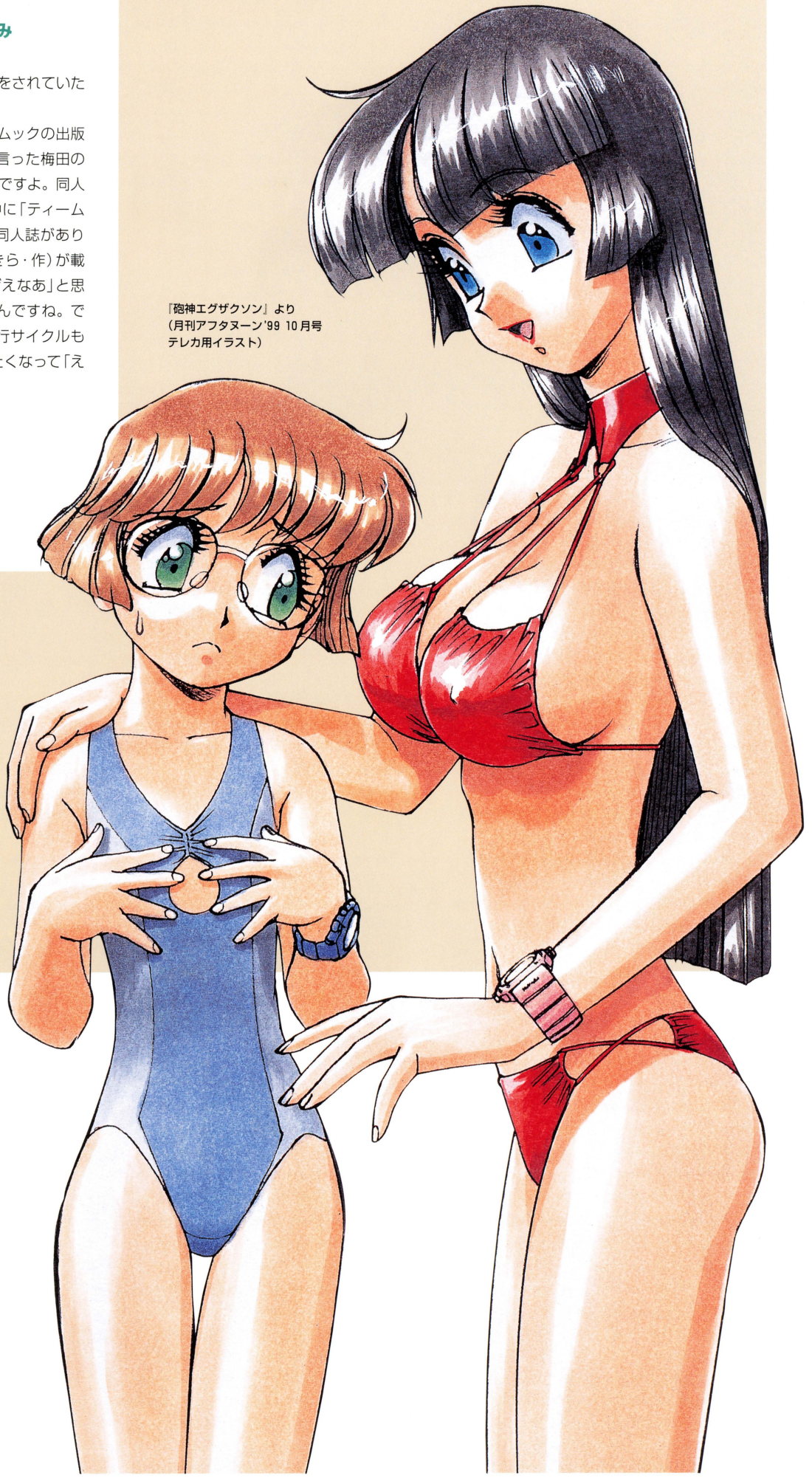
園田：1年生のときに、完全オリジナルで前後編60ページ近くのSFマンガを描いてましたし、漫研の活動もしてましたから。でも学校で本を作るといってもガリ版刷りに毛が生えたようなもので、トーンが出ないんですよ。潰れたり真っ白だったり。それで、いろんな同人誌を見て、その奥付に書いてある印刷所に電話してみたんです。そしたら思ったよりも安く印刷できることがわかって。そこの印刷所で同人誌即売会の存在を聞いて、「じゃ、とりあえず最低の100部刷ってみようか」ということになったんですね。

――それがはじめての同人誌ですね？

園田：はい。そこで即売会にはじめて出したんです。これは、今ではほとんどないと思うんですけど、会員さんから会費を集めて、その会費で本を印刷して会員さんに郵送して、イベントでも売るというシステムでした。このサークルで会員さんがどんどん増えていって、だいたい年間3、4冊くらい出してということを3、4年くらい続けていました。

――すごく忙しい高校時代だったわけですね。

園田：ええ、でも高校2年から同人誌活動を始めたから、受験勉強なんかできるわけがない。3年生の2学期あたりに



『砲神エグザクソン』より
（月刊アフタヌーン'99 10月号
テレカ用イラスト）

園田健一 攻め続ける心

『GUN SMITH CATS』より
（月刊アフタヌーン'95 9月号
ポスター・カレンダー用イラスト）

なったら「ちょっとヤバいかも」って。今さら受験勉強をしても受かる自信はないし、しょうがないから親には「絵を描く勉強をしたいから専門学校へ行く」って言っちゃったんです（笑）。

――そのころから、絵で身を立てようと思っていたのですか？

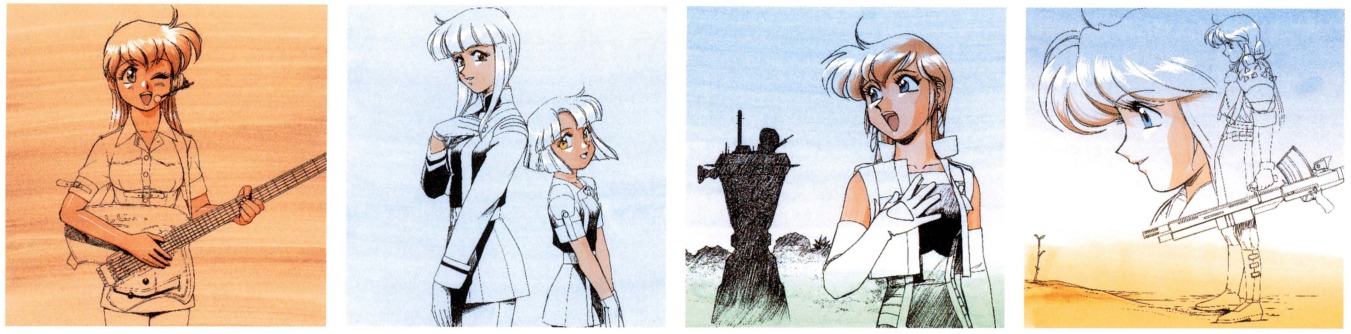
園田：いちおう漫画家にはなろうとしてたんですね。小学館の漫画賞に応募したりしましたし。そのときは佳作でしたけれど、同じような時期にトニーたけざきとあさりよしとおが賞をとって、まあ、悔しかったんですけど（笑）。あと、やはり同じような時期にサークルづきあいをしている「アトラス」っていうところに士郎正宗さんがいて、単行本を出したりしてましたし。周りはそんなふうにどんどん活躍するし、賞はとるし。あと、ぜんぜん関係ない人だけれど岡崎つぐおさんが19歳でデビューしたんです。自分とたいして年の変わらない人がこんなすごい絵を描いて。プロでもこんなにうまい人はいないぞ！っていう感じで、ちょっと焦ってたんですよね。とりあえず「最終的にはこういう方面に行きたい、絵を描く時間をもとう！」ということで、専門学校に3年くらいいったんですよ。今考えると、ちょっとあやしい学校たっだんですけれど（笑）。

――あやしいって、どこがですか（笑）。

園田：アニメコースもあるということだったんですけど、入ってみたら生徒がいなかった。で先生に「ちょっとアニメっていうのを作ってみたいんですけど」って言ったら、「じゃあおまえら、始めてみるか」って。学校にはUマチック（VHSよりも大きなサイズ。画質がいいため放送局や映像業界などで使われる）のビデオデッキと、それにコマ撮り機能をつけるような装置、あとカメラがあったので、コマ撮りでアニメーションが作れるようにしたんですよ。自分たちがアニメ科第1期生みたいなものでした（笑）。

――自分たちで作っちゃったんですね。

園田：ええ。結局学校のアニメーション活動は1本それっぽいものをでっち上げただけなんですけど、アニメだけじゃなくて素描とか写真とかいろいろ経験して、それなり



『ガルフォース』より（完全生産限定版ガルフォース～メモリアルボックス～パッケージ用イラスト）　©AIC

におもしろかったです。それから、その専門学校にはうちのサークルのメインの会員さんも多かったので、みんなと会える場所でもありました。サークルのほうは最大会員数100人くらいまで膨らんだんですよ。でも郵便物発送とか自分のマンガ原稿とか学校とかいろいろたいへんで、ちょっとずつ活動もオフぎみになっていきましたね。だから専門学校時代って、なんとか格好のつく場所を手に入れて同人活動をやってただけ、みたいな気もする（笑）。でも、いちおう学校の授業にはまじめに出てましたよ（笑）。

ご飯と「ごはんですよ！」で生き延びて

――専門学校のときは、自分のめざす方向は絞らなかったんですか。アニメかマンガか。

園田：絵を描くのが好きだったから、自分の描きたい絵が描ければマンガでもアニメでもよかったんですね。アニメもマンガも、描いていておもしろかったし。で、卒業の前後に、当時は東京即売会で同人誌を売っていたんですが、その同人誌を見てアートミックという会社から「『ガルフォース』という企画のメカデザインとかキャラデザインしないか」という話がきたんです。あと、同人誌関係で知り合ったゼネプロというところがガイナックスという会社を立ち上げて『王立宇宙軍』というアニメーションを作ることになったんですけど、設定協力の話もあって、とりあえず両方受けたんです。そのとき、21歳だったかなあ。当時まだ実家にいまして、ぼちぼちちゃんとした仕事を手に入れないといかんなあと思ってたんですけど……。『ガルフォース』の仕事は毎月カラーイラストなんかの原稿料が入るし『王立』のほうもスタジオは東京だっていうし、「しょうがない、上京するっていうのはどうだろう」と。

――それで上京されたのですか？

園田：いったん東京へ行って、アートミックの社長さんに「あのー、こっちのほうで社員として働きたいんですけど」って言ってみたらオーケイだったんですよ。最初は給料は安いけど、ガイナックスからも設定期間内はギャラが出るので、なんとか暮らせるなあと思って東京暮らしを始めたんです。僕が東京に出てくると、大阪のほうの同人活動は当然消滅ということになりましたけれど。

――当時、どんな感じでふたつの仕事をされていたのですか。

園田：アートミックの絵を会社で描いて、週2日くらいはガイナックスに行って絵を描いて、ということをやってたんですね。『王立宇宙軍』の仕事が終わったあともアートミックのほうは仕事が増えて収入も確保できたので、そっちはそのまま続けたんですけど、忙しかったですねえ。毎月カラー描いてポスター描いてキャラ設定描いて、部分的にですけど絵コンテも描いて。で、全部の作業が終わったと思ったら「発売記念イベントをやる。ファンの人を集めて試写会をやって、予約を取るんだ。きみはサイン会をしろ」と。サインするのはいいんですけど、50人から100人くらいサイン色紙にサイン入れるんですね。ちゃんと絵も入れて。だから、2時間近くずーっと描きっぱなしなんですよ。こういうサイン会やら握手会やらというのが、『ガルフォース』『レア・ガルフォース　地球章』『バブルガムクライシス』『RIDING BEAN』とか、なんやかんやで17、8本くらいあって、5大都市全部回りました。

――17、8本かける5ですか？

園田：ええ。で、このまま中年になっていくのかなあ……と思ったらちょっとアレなので（笑）。自分の絵が描けて園田健一という名前を知ってもらえるのはいいけれど、著作権はないし。だから、やっぱりマンガを描きたいと思って。著作権があって、単行本が出たら印税ももらえるようになるためには、独立せねば、と思ったんです。でもアートミックを辞めてもすぐに仕事があるかどうかわからなかったので、マンガのネームを描いて、友だちの伝手でアフタヌーンの編集さんを紹介してもらったんですよ。

――それが『GUN SMITH CATS』（以下『ガンスミ』）だったんですか？

園田：いや、そのネームは天使とか悪魔とかいう話だったんですが、『ああっ女神さまっ』（藤島康介・作）とネタがかぶりぎみなので別なのを描いてくれ、と。そのときに参考資料として持参した僕の画集の中に、昔、友だちの同人誌用に描いた原稿があったんですね。小さい女の子と大人の女性が背中合わせでちょっと睨みをきかせてる感じで、うしろに「GUN SMITH CATS」って書いてある。ただ単に背景を描くのがめんどくさかったんで字で埋めただけなんですけど、「これ、おもしろいから、イメージをふくらませてみて」って言われて、『ガンスミ』の1話めのネームを切ったんです。それが通って、連載してみようという話になったんですよ。

――連載が決まって、会社を辞めたのですか？

園田：はい。それで自宅で仕事ができるように4畳半2間のアパートを6畳2間のアパートに替えて、大きめの机を入れて電話を引いたりしたら、貯金がゼロに近くなっちゃったんですよ。『ガンスミ』の1回目の原稿を描くのにアシスタントを頼んだりしたのもあって、もうほとんどお金がない。原稿を描き上げても、最初の原稿料が入るまでにタイムラグがあるんですよ。

――そうですよね。

園田：マジで金がない。

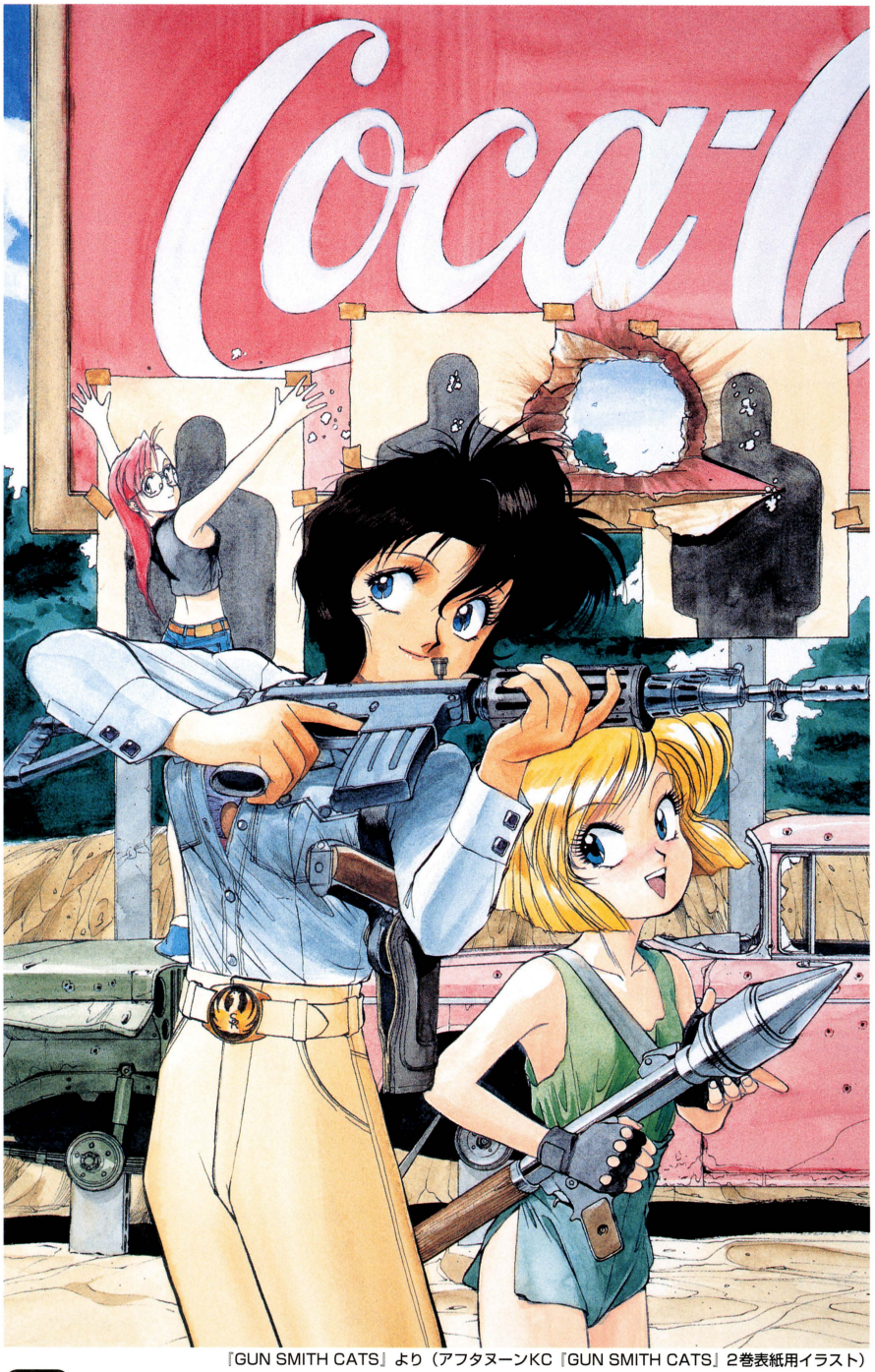
――ドキドキします（笑）。

園田：連載1回めから原稿料の前借りを頼むのもアレなので、ゲームソフトとかゲーム機とか全部売り払ったんですけど、それでもたいして

お金にならなくて、最初の原稿料が入る１週間前は、ご飯と「ごはんですよ！」だけ（笑）。
――なんとしても連載をうち切られるわけにはいかない（笑）。
園田：ええ（笑）。でもアニメで名前もそこそこ知ってもらえていたし、いちおうは読んでもらえるんじゃないかと思っていたんです。そしたらある程度ヒットしまして、ひと安心しました。でも僕の場合、ひとつの作品でテンションが5、6年しかもたないんですよ。『ガンスミ』も、ある程度進んだらネタ的にもちょっと……ゴールディのあと、これ以上強い敵はどうしよう、とか（笑）。あれ以上アクの強いやつはちょっと出しづらいし、このまま続けてもテンションが上がらないからって、『エグザクソン』を始めたんです。
――『エグザクソン』は、どのような経緯で近未来SFになったのですか？
園田：あの、極端なことをいえば、好きなロボットアニメがあったんですけど、終わりがヘタれちゃったので腹が立って。誰も僕の好きなロボットものを作ってくれないんだったら、自分で作るしかないや、って思ったんですね。
――『ガンスミ』から『エグザクソン』へ移るということで、作画に関して意識して変えたというようなことはありましたか？
園田：『ガンスミ』は基本的に「ありもの世界」なので、使っているものも小さいんですよね。『エグザクソン』はでっかいものがやたらと出てくるので、画面の演出もぜんぜん違います。それにSFだからアシスタントが描くところも制限されてくる。現実世界だったら、写真とか資料を渡して「この建物描いて」とか「この車描いて」とかできるんだけど、SFだとそれができにくい。数コマしか出てこないようなメカだったら、自分で描いちゃったほうが早いというのがあって。そのへんが、ちょっと作画上たいへんなんです。でも『ガンスミ』のほうで落ちかけていたテンションを切り替えるためには、まるっきり違うものを描く必要があった。もっとも『エグザクソン』も、そのうちテンション落ちるかもしれませんけど……。
――なにか温めている話などはあるのですか？
園田：実はアニメ用に温めていた企画があるんだけど、編集部のほうは「とりあえず『ガンスミ』描け」と（笑）。『エグザクソン』をさんざん描いてきたから、今度『ガンスミ』を描いたら新たな気持ちでできるかな、とも思うんですけれど。まだどうなるか、わからないです。

興ざめな見せ場の「おしゃべりタイム」

――『ガンスミ』の連載が始まったとき、それまでのマンガとは違うスピード感がすごく斬新で、印象的でした。
園田：日本の刑事ドラマがきらいで、『ダーティハリー』とか『ブリット』みたいな、アメリカの刑事ものやらカーチェイスやらドンパチが好きだったんですよ。そういう要素もチョコチョコ入れてました。
――『西部警察』には行かないんですね（笑）。
園田：ええ。浪花節の要素が入ってくるのがイヤなので。だって、いちばん最初は『ルパン三世』の旧作を見て衝撃を受けたわけですから。旧『ルパン』には浪花節はなかったですよね。純粋にアクションとか駆け引きとか……。実は、今のアニメにも気に入らないところがたくさんあるんですよ。なんで敵を追いつめたとたんに攻撃するのをやめて、しゃべるんだ!? って（笑）。ふつうは相手を撃って動きを止めて、絶対的な優位を保ってから、はじめてしゃべるとか、そういう形のはずなんですけどね。
――リアリティの問題でしょうか。
園田：というか緊迫感がないですよね。敵と味方がドンパチやって「さあ、とどめだ！」っていうシーンで「あ、これでおしゃべりタイムだな」と思ったら、案の定（笑）。敵が銃口を向けたり剣を振り回して今にも襲いかかるっていう場面なのに、仲間が倒れたらそっちを見て延々しゃべってるという（笑）。そういう理不尽な流れの止め方をされると、醒めちゃうんですよ。せめて、敵を見ながら背中でしゃべるとかしてほしい。僕が好きなイギリスのテレビドラマで『特捜班CI☆5 THE PROFESSIONALS』というのがあるんですけど、仲間が撃たれても、またいで行っちゃいますからね。日本の刑事ものだと、仲間が撃たれたらどんな凶悪犯でも逃がしちゃって、しかもその撃たれたヤツをガックンガックン揺するんですよ、「しっかりしろー!!」とか言って（笑）。
――死んじゃうよ！みたいな（笑）。
園田：その影響で、日本の若者が、倒れている人を見たらガクガク揺すってしまわないかと心配で（笑）。若者じゃなくても、おじさんでもやりそう。これがアメリカの刑事ドラマだったりす

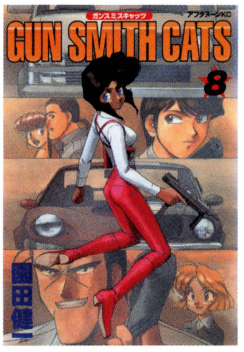


『GUN SMITH CATS』より（アフタヌーンKC『GUN SMITH CATS』2巻表紙用イラスト）

攻め続ける心

園田健一

『GUN SMITH CATS』より
（月刊アフタヌーン'97 6月号
ポスター用イラスト）



COMIC INFORMATION

Now In Store!

「GUN SMITH CATS」

- ●講談社　アフタヌーンKC
- ●1～8巻
- ●1～4巻 485円　5～8巻 505円

© 園田健一／講談社

ると、仲間が撃たれたらすぐに首のところに手を当てて、脈があるかどうか見てっていうシーンがあるんですけれど。

――そういう意味で、日本のものが趣味に合わない感じなんですね。

園田：日本のものでクールでかっこいいと思ったのは、伊丹十三の『マルタイの女』で津川雅彦が演じた役。いきなり引き出しから拳銃を取り出して、「なんだ、おまえ」と部屋の中を後ずさりしていくヤクザを、ひとりずつバーン、バーン、バーンと、アップとか切り返しとかなしに全部ワンカットで撮っちゃうんですよ。でも、それって非常に難しいんですよね。複数の弾着を全部同調させなきゃいけないから。ひとりでも弾着のタイミングが狂うと、また最初から撮り直し。同じような理由で、アニメもカット割りしたほうが楽なんです。ヘタな人間がやると、ワンアクションごとに頭が大きくなったり小さくなったり、腕が伸びたりしちゃうんですけど、ワンアクションごとにカットを変えれば、アニメーターが絵合わせしなくていいわけなので。

――ああ、たしかにそうですね。

園田：実は今のアニメーターは、走りとか歩きとか、ちゃんと地面に足がついたアクションも苦手なんですよ。だから、斬りかかるときに必ずジャンプする。で、膝から下はフレームアウト（笑）。そういうアクションがちゃんとできるアニメーターって、数少ないんです。

好きな気持ちと熱意で攻める！

――漫画家やアニメーターをめざしている若い人たちに、なにかアドバイスをお願いします。

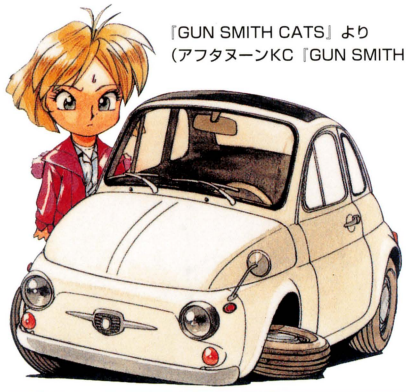
園田：若い人に、というより、そういう人たちの親や周りの人間は、彼らを阻止しないといけない（笑）。で、子どもたちは親の目を盗んで描かなきゃいけない。親に「そんなんばっかり描いてないで勉強しなさい！」とか「あんた、将来どうすんの!?」とか説教されて、それでもメゲずに描くやつは、プロになれますよ。

――でもマンガの場合は、描けるようになるまでのハードルが高いような気がします。

園田：今、デビュー自体は簡単なんですよ。山ほど雑誌があるから。マンガって、絵がうまくなくてもいいんですよね、内容とマッチしてたり独創性があったりすれば。問題は、続けられるかどうか。毎月必ず1本、持ちこみ作品を描くやつは、絶対デビューできる。それから、量産さえできれば、作家性も最初はそんなに重要ではない。「どんな企画でもどんなストーリーでもマンガ描きまっせー、月産200枚はいけまっせー」っていろんな編集部を回れば、絶対に仕事があります。ゲームの別展開とかアニメの別展開とか、いろんな口があるわけで（笑）。それで何年かやってれば、そのうちオリジナルで芽が出せるかもしれないし。たくさん描けばオーケイ。必ず上達するか、ものになる日がくるんですよ。僕、高校生にいちばん言いたいんですけど、絵の仕事がしたくて専門学校に入るのはいけれど、それとは無関係にマンガとか絵を描かないとダメだよ、って。

――授業とは関係ないということでしょうか。

園田：こういう業界に入りたいから専門学校に行こう、というのはダメ。もうすでにマンガとかCGとか描いているけれど、もっとうまくなりたいとか、もっとほかの人の作品を見たり生で触れたりしたい、と。そういう人間だったら、学校の授業も身になるかもしれないけれど、学校に入ったらいろいろ教えてくれるだろうという考えではダメなんです。もう本能で描かずにはおれん！というか、描いてしまいたいっていう気持ちが若いうちからあるような人だったら、プロになれる。この業界、今はみんな美少女とか萌えとかってやっているけど、まだほかにも狙い目はたくさんあるはずなので、どんどん攻めていってほしいと思います。



『GUN SMITH CATS』より
(アフタヌーンKC『GUN SMITH CATS』4巻表4用イラスト)

Behind the COVER

魅力を提供する側としての意識

表紙の言葉

持っている銃でわかる女の子のこと

この女の子、名前はまだ考えてないんですが、持っているのがBERETTA M12Sなので「ベレッタちゃん」とかでもいいかもしれません(笑)。年齢は12歳から14歳くらい。この銃、成人男性が持つとフロントグリップが手でほとんど隠れるんですが、女の子の手は小さいから小指1本分くらい余らせてあるんです。あと、BERETTA M12Sはオープンボルトなので、この絵の状態では銃は撃てません。知っている人が見れば、まだ下準備の段階だとわかるはずです。銃のサイズから見て女の子がかなり小柄だということも、わかると思います。

女の子のイラストを描くときは、「萌え要素」みたいなものが必ず1、2点はあるように、ボディライン、とくに胸や腰のラインは消さないように気をつけています。この絵のポーズもなるべくボディラインを隠さないように、そして意味のあるポーズになるようにと考えました。この位置で銃をふつうに構えると向こう側の腕で体の前が隠れたりするので、ストックを構えて展開した状態がいいのかなあ、と。

いろんな人に喜んでもらいたい

こんな女の子が好き、理想の女の子を描きたい、というのはあんまりないんです。それよりも「つねに全部ないとイヤ」という感じでしょうか。たとえば巨乳キャラを描くとしますよね。まあ、たしかに胸が大きいのは好きなんだけど、ちっちゃいのも好きだったりするので(笑)、横に貧乳のキャラもおきたいなあ、と。そうすればお互いに引き立て合うでしょう。誰もが巨乳だと、それが当たり前になってしまってつまらないじゃないですか。

マンガも同じですよね。美人ばかり出てくるのでは、つまらない。ヒロインを引き立てるように、美人じゃないけど不快感のない女の子も絵として用意しておく。昔は必ずいたでしょう、『魔法使いサリー』のよし子ちゃんみたいなキャラ。登場する女の子が全員かわいくなってしまうと、ヒロインの価値も下がっちゃうような気がするんですよ。

僕はあくまでも提供する側の人間なので、巨乳と貧乳、両方のお客さんに喜んでもらえるように、ヒロインが決まっているならヒロインが引き立つように。そんなことをいつも考えています。

園田健一との日々……

漫画家●あさりよしとお

●初対面のいきさつと第一印象

かれこれ17、8年前、同人誌即売会で初めて会った。お互いけったいな同人誌を出しているのを知っていて、ひょんな拍子に直接会った機会に「やあ」ってなもんで。第一印象は「俺にも増して胴の長い奴だな……」と(お互いフェレット体型)。

●記憶に残るエピソード

同じ雑誌で連載を開始するにあたって「アシスタントを貸してくれ」ってのには、ちょっと困った。締め切りはいっしょだっつーのに。あと、真顔で下ネタをぶちかましたあと、それについて「どや?」って聞くのはどうなんだか。つき合っていてありがたかったのは(最近はやってないけど)、以前はお題を出し合っての落書き会をよくやっていて、そのときに作ったキャラが現在の連載マンガの主人公だったりすること。ネタ出しの際に触発されることは、かなり多い。

●今後の「園田健一」に望むこと

いつまでも「いやらシーン」ばっかり描いてないで、さっさと都市破壊&巨大ロボット戦を描きなさい!

漫画家●トニーたけざき

●初対面のいきさつと第一印象

18か19のころ、「創作系同人誌」というものを友人に見せられ、「同人誌即売会」というところに初めて行った。その友人の所属しているサークルの会長が園田健一だった。うす茶色のトレーナーを肩にはおって、スケッチブックを描いていたような気がする。第一印象は「友人の話のとおり、眉毛がつながっているなあ」。

●記憶に残るエピソード

つき合いは長いので、まあ、いろいろとありますが、プライベートなコトとかあまり書くのもなあ……。彼は絵を描くのが、ってゆーか、形をとるのがとても早くて正確なのに驚いた。んで、ペン入れがめっちゃ遅いのにも驚いた。やたらていねいで。オレとまるっきり逆なので見てるとイライラするが、そこはそれ。人それぞれ。

●今後の「園田健一」に望むこと

いきなり横文字でこられてもな。とりあえず『エグザクソン』はもっと街であばれてビルとかいっぱい壊すように。あと、もう少し痩せるように。若いころは少しトータス松本っぽかったのに、今はだいぶ遠くへ……。いや、近づいたからどないやねん、てなもんだが。まあ、なんか知らんうちにオレもあんたも漫画家になってしまってるわけで、お互い体が資本だから、ちょっと気をつけて。では。

ILLUSTRATED BY KENICHI SONODA

菊地洋子×藤田まり子 旬の美少女を描く女性アニメーター

●.hack//黄昏の腕輪伝説●　●ギャラクシーエンジェル●

3月、最終回を迎えた旬の「萌え」アニメ2本。
ムニムニプニプニッ！
かわいさ爆発のレナやミレイユたち『.hack』キャラ。
見えそで見えないドキドキ！
健全お色気炸裂のミルフィーユやミントのエンジェル隊。
弾ける魅惑の美少女たちを生み出した、
ふたりの女性アニメーターの対談が実現！
ここだけの話をたっぷりどうぞ！

DVD INFORMATION

2003.4.25 In Store!

「ギャラクシーエンジェル A」⑤
- 通常版5，800円、初回限定版6，800円
- 全12巻（1巻4話収録）
- 毎月25日発売予定
- バンダイビジュアル

PROFILE

●藤田まり子
Mariko Fujita

6月17日生まれ。千葉県出身。血液型O型。アニメーター。『愛天使ウェディングベーチ』『カードキャプターさくら』各話作監、『ギャラクシーエジェル』キャラデザなど。原画デビューは『ジャングル大帝』。『三つ目がとおる』などの原画を経て、『ミラクル・ガールズ』で作監デビュー。

長いつきあいの馴れ初めは

――おふたりが知り合われたきっかけは？

藤田：同じ専門学校だったんです。入学した初日、教室に髪の長い人が座ってたから、女の人の隣ならいいやと思って座ったんです。

菊地：なかなか話しかけられなくて。もんのすごい勇気を振り絞って、私が声をかけたんです。「明日も隣に座ろうね」って（笑）。

藤田：ああ、初々しい（笑）。

菊地：もう一世一代の瞬間だったんですよ。

藤田：えー、そんなんだったの？

菊地：それからずっと。けっこう長いね。

藤田：かれこれ長いですね。

――では、アニメーターになられた時期もいっしょですか？

藤田：ええ。でも別の会社に就職して。

菊地：でも連絡は取ってたよね。

藤田：最初に入った会社を辞めようと思っていたときに、菊地さんに「今の会社、女の子、作画

© ブロッコリー・バンダイビジュアル・テレビ大阪

PROFILE

●菊地洋子

Yoko Kikuchi

4月28日生まれ。埼玉県出身。
アニメーター。真下耕一監督と組んで、『ロビンフッドの大冒険』『無責任艦長タイラー』『EAT-MAN』『ボボロクロイス物語』に原画や作画監督として参加する。キャラデザとしての代表作は『小鉄の大冒険』『アークザラッド』『卒業3』『NOIR』『.hack//黄昏の腕輪伝説』。

ひとりしかいないから来てよ」って誘われて。家からも近いし、行っちゃおうかなって。それがスタジオ・ファンタジアでした。

――同じ作品に関わられたことは？

菊地：最初はファンタジアの制作ではなく外の仕事ですけど、『小鉄の大冒険』かな。当時、ファンタジアの作品がまだ準備中だったので。藤田さんが入ってしばらくしてからだよね、『AIKa』が動いたの。

藤田：そう。菊地さんが『小鉄』で外に出向してたので、せっかく誘われて行ったのに、会社で私はひとりぼっちでした。

菊地：悪いことしちゃった（笑）。それから『カードキャプターさくら』だっけ？　藤田さんが作監で、私が原画に入れてもらって、席も隣でって感じだったような。

藤田：うん。

菊地：『AIKa』と同時進行だったから、結局どっちも協力しあって。

藤田：お互いにね。

菊地：ね。あっちやって、こっちやってみたいな。いくつも掛けもちしてて、そのうちのふたつって感じでしたよね。

藤田：隙間みて。

菊地：そうそう。今日は『さくら』の日とか。

DVD INFORMATION

2003.4.25 In Store!

「.hack//黄昏の腕輪伝説」①

●5,800円
●全6巻（1巻2話収録）
●毎月第4金曜日発売予定
●バンダイビジュアル

© Project .hack

「オヤジ」「かわいい」でびっくり

――『ギャラクシーエンジェル』と『.hack//黄昏の腕輪伝説』について、制作上のエピソードを教えてください。

藤田：『ギャラクシー』は女の子を描いた記憶より、オヤジをたくさん描いた印象のほうが強いんですけど（笑）。最初は「萌えキャラ」をデザインしていたはずだったのに、物語が進むうちに全然違う方向に行っちゃって（笑）。

菊地：いえ、「萌え」加減は十分でしょう。大丈夫ですよ。私、お手本にしてました。

藤田：いえいえ、とんでもない。なんかゲストキャラがオヤジばかりで、メインキャラにもオヤジ化しちゃったキャラがいて。おっかしいなあ。こんなに巨乳なのに、なぜ全然エッチにならないんだろうって。菊地さんのはちゃんと色気の方向に行ってるじゃないですか。

菊地：そうですか。いや、いろいろと研究しましたから。『.hack』の話が最初にきたときに、「まあ、菊地には合ってないかもしれないけど」と真下（耕一）さんに言われて（笑）。「なんだとお」みたいな、「やってやる！」って気持ちにはなりました（笑）。

――藤田さんは『ギャラクシーエンジェル』が初めてのキャラデザでしたね。

DRAWING FOR PALETTA

TAKE ME WITH YOU

ILLUSTRATED BY YOKO KIKUCHI

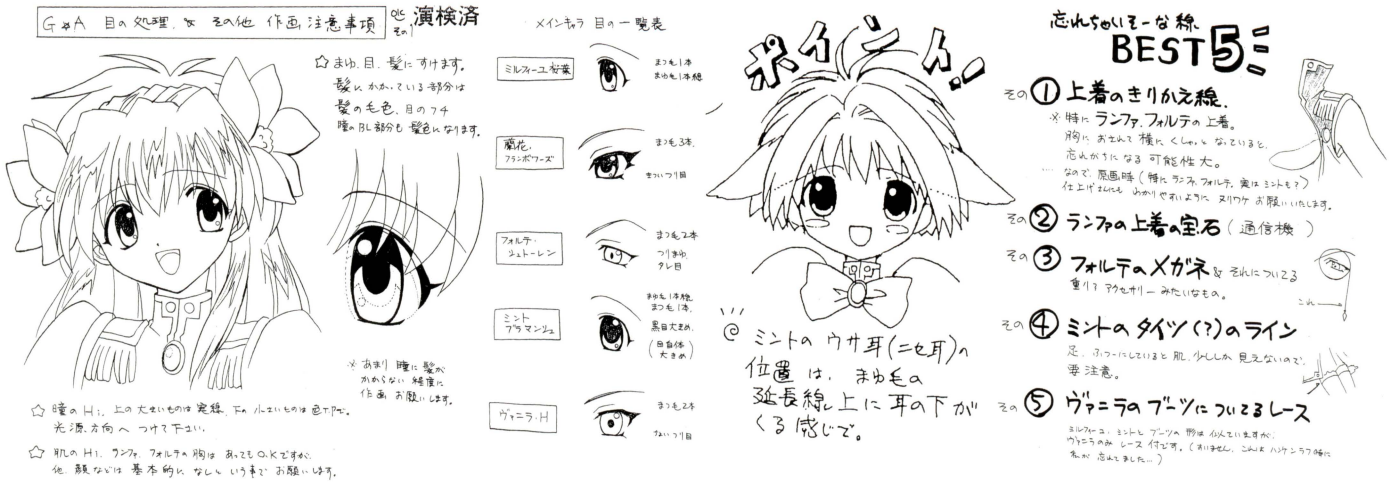
FINISHED BY KAZUKO NAKASHIMA (STUDIO ROAD)
DIGITAL WORKS BY NATSUKO TAKI

DRAWING FOR PALETTA

EYES TO EYES

ILLUSTRATED BY MARIKO FUJITA

COLORED BY YURIKO KADOMOTO



藤田：はい。どうしようかと思ってたんですけど。まあ、元のかなんさんの絵があったので、わりとすんなり入れました。ただ巨乳キャラは初めてで、菊地さんほど慣れてなくて。

菊地：なんということを(笑)。

藤田：いやいやいや(笑)。

――菊地さんはキャラデザでご苦労は？

菊地：原作マンガがあるので、とにかく原作のキャラに挑戦するぞ、と。「萌え」というものをいろいろ探りましたね。

藤田：で、ちゃんと萌えキャラになってる。

菊地：うーん、それはちょっと自信ない。

藤田：そう？

菊地：慣れちゃうと、かわいく描けてるのかわからないんです。マヒしちゃってて。

藤田：かわいかったけどなあ。

菊地：自分で見てわからないんで、ちょっと困っちゃったな。

藤田：私は菊地さんの『.hack』の版権イラストを初めて雑誌で見たときに、「おわ！　菊地さんがこんなかわいいキャラ描いてる！」って、かなりびっくりしたんですけど。

菊地：まわりにも言われましたよ。『.hack』の原作マンガ見せて、このキャラのキャラデザするんだって言ったら、「え!?」「うそーっ！　菊地さんが!?」とかって(笑)。

「萌え」は瞳から

――今回、作品を担当されたときに、特に造形で注意された点は？

菊地：『.hack』キャラでは「鼻、口が上に上がる」ですね。鼻と口の間が……。

藤田：狭いというか。

菊地：そう。輪郭はふつうなんだよね。それが私の研究の成果。

藤田：そうだったんだ(笑)。『ギャラクシー』ではもう無意識にやっちゃってたから。

菊地：すばらしい！　私はそれができなくて。

藤田：でも、やっぱりいちばん重要なのは目ですね。『ギャラクシー』は最初、目のハイライトは最小限にとどめていたんです。かなんさんの絵が、ちっちゃいハイライト1個しか入っていないので。でも泣き顔とか描きだすと、どんどんハイライトの数が増えて、キラキラキラキラさせたくなっちゃって。3期ではちょっと多めになってます。やっぱり目が生きてないと、キャラクターが生きませんので。あと、かなんさんの絵は、ミントだけ瞳の黒目の部分が大きいんですよ。でもバニラはまん中に黒いところがちょっとしかなくて。それだけで、ずいぶんキャラの雰囲気が変わってるんです。今までは、『カードキャプターさくら』とかでも、すべてのキャラに共通で、瞳の処理は黒目がこれくらいって決まっていたので。その点は「なるほど。瞳の描き方だけで、こんなにキャラクターの性格が変わってみえるんだ」って勉強になりました。

――菊地さんはどうですか？

菊地：『.hack』では、瞳の処理はアウラ以外、同じです。ただ、黒目を黒に塗るのをやめて、同系色の濃い色にしました。ゲームの本とか引っぱり出して、最近のアダルトゲームはこういうふうに瞳を描くのかあって。それがちょっとやりたかったんです。原作のマンガも、アップ目になると瞳孔が黒つぶしじゃなかったんですね。いい機会だから、やってみようかなと。

――『ギャラクシーエンジェル』ではミントが人気ですが、ポイントは？

藤田：なんでしょうね。目が大きくて。うーん、あんまり媚びてる感じのは描けないんですけど。ミントは最初からそういう対象かなと意識して描いていたんで、逆に楽といえば楽でしたね。『カードキャプターさくら』にいちばん近い位置にいるのがミントだったので、描きやすいというのもありましたけど。

――『.hack//黄昏の腕輪伝説』の主人公レナですが、コンセプトは？

菊地：とにかくレナをたいせつにって言われてたんですよ。でも苦手でした(笑)。つり目なのにかわいく描かなきゃいけないっていうのが非常に難しくて。

藤田：体型とかコスチュームも難しくない？

菊地：いや、あれは計算したので。エッチを出すには、胸じゃなくて、腰だって(笑)。今回は腰と太股にこだわりました。お尻の線は必ず出す。『AIKa』の応用かな(笑)。叩きこまれちゃったからね。

藤田：そうかあ。こっちはまったく逆だ。

菊地：ああ、そうなんだ。

藤田：全部排除しないと。

菊地：そうだよね。『ギャラクシー』のキャラは腰も脚も細いし。でも胸は大きいんだよね、みんな。

藤田：うん、みんなね(笑)。いろんな作監さんの絵を見たんだけど、男の人が感じるかわいいと、女の人が感じるかわいいは違うね。

菊地：違うね。

藤田：男の人はやっぱりムチムチ、ピチピチが好きみたい。

菊地：好きみたいね。だから、今回私がこだわったのは……ムニムニ。原作マンガがもうすごいムニムニしてるんですよ(笑)。すごい女の子たちが柔らかそうで。この感じは絶対出したいなって思って、一所懸命やったんですけどどうでしょう。最初に作監のみなさんとお話をする機会があって、そのときに「ムニムニさせてください」ってお願いしたんですが。

藤田：作監さんへの注意に「ムニムニ」は使ったことないな(笑)。

菊地：プニプニかな。ムニムニだか、プニプニだか、とにかく柔らかく描いてくださいと。

藤田：なるほどね。うん、納得の出来だよ。

菊地：それは、現場ががんばってくださったのではなかろうかと。

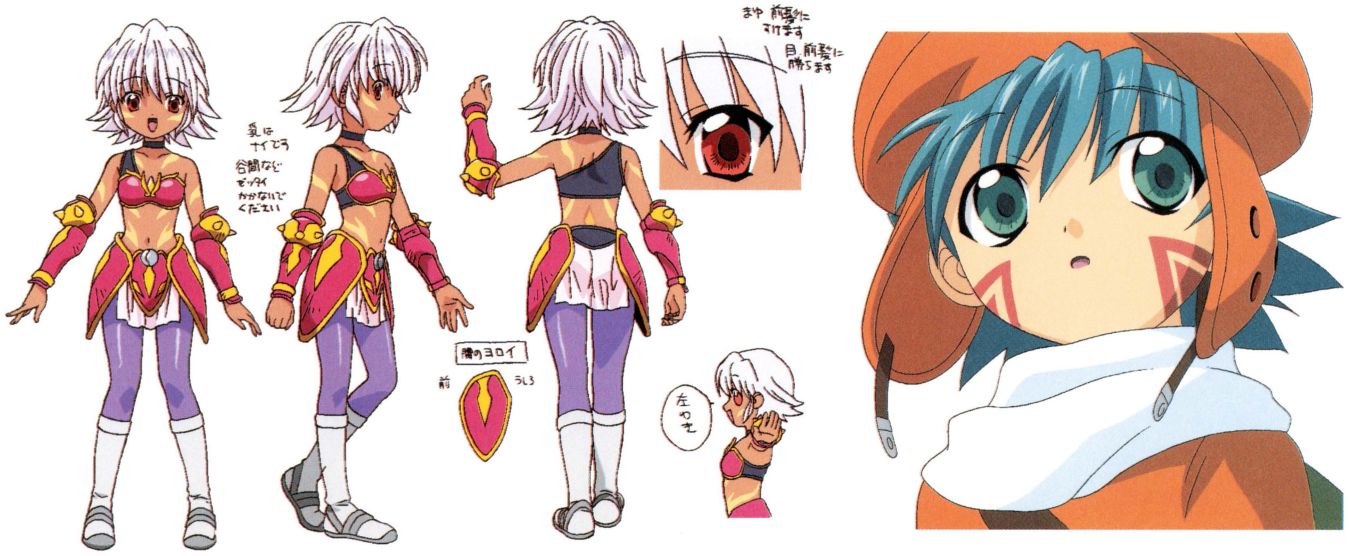
藤田：そうか、そうか。

――藤田さんは暴走する作監さんを抑えながらの作業で。

藤田：ええ。みなさん、正直というか(笑)。いやらしく描けば、どこまでもいやらしくなっちゃうコスチュームなので。あんなに露出してるのに、パンツ見えない、お尻の線も見えないを徹底しました。『ギャラクシー』はキャラ原案が女性のかなんさんなので、胸とか大きく描かれていても、全然いやらしい感じがしないんです。そこでいやらしい方向に走っちゃうと、『ギャラクシーエンジェル』という作品が別な方向に行っちゃうのかなと。女の人が見ても全然いやらしさを感じないよう気をつけました。

菊地：でもエンディング、いやらしい(笑)。

藤田：あれはねえ(笑)。野放しっていうかね。好きなようにやってくださいって言ってたら、そうなっちゃって。



菊地：胸、すごいよね、あれね。
藤田：あれはね、ミサイルって呼ばれてますからね（笑）。最終回でその方が担当した原画の上がりを見て、どうしようかと思った（笑）。
――そういうご苦労は『.hack』では？
菊地：私は藤田さんと違って総作監ではないので、自分の担当の話数しか責任もてないんですけど。監督によって違うでしょうが、真下さんは総作監制が好きじゃないらしくて。いろんな人の絵が見たいんじゃないですかね。私も毎回楽しかったんで。それはそれでいいんじゃないかなと。というか、そのほうが私が楽（笑）。
藤田：うん、まあね。
菊地：総作監ってすごいなあって思うもん。よくできるなって。
藤田：いや、私はそんなに……。

ほんとうに描きたいもの？

――しかし、なぜ「萌え」の研究を？
菊地：それはもう、こういうかわいいキャラクターは、今まで『カードキャプターさくら』の原画くらいだったから。しかも、そのとき描いてたのはお兄ちゃんとかだし（笑）。
藤田：ああ、楽しそうだったよね（笑）。
――男性を描くほうが好きですか？
菊地：どうなんだろう。最近は小さい子を描くのが楽しくなりました。胸描くのがめんどくさくなってきて（笑）。うん。ツルペタが楽かなみたいな感じになってきましたね。
藤田：なるほどね（笑）。
――藤田さんはどうですか。『ギャラクシーエンジェル』の後半はおじさんばかり描かれて。
藤田：おじさんを描いてもいいんですけど。かわいい男の子を描かせろっていう。
菊地：出た（笑）。出ましたね。
藤田：ええ。私はずっとショタっていうか。菊地さんはもう十分知ってると思うんですけど。
菊地：もちろんです。
藤田：かわいい男の子が描きたいな、描きたいなと言いつつ、なんだかかわいい女の子の出てくる作品ばっかりやるように。
菊地：ココモとマリブが出たときは、「あれは藤田さんのために出たキャラなんでしょ」とか聞いたよね、私（笑）。
藤田：うん。違ったみたいなんだけど。
菊地：違うの？
藤田：私も最初そう思ってたんだけど、違ったらしい。
菊地：違うのか。
藤田：まあ、ちょっとしか出なかったけどね。
菊地：そうなのよね（笑）。
藤田：もっと活躍させてあげたかったけど。
菊地：ねえ。エンディングでもすぐおっこっちゃうしね、端から。
藤田：うん。ちょっとエンジェル隊のみなさんが強烈すぎちゃったのでなかなか。ちょっとやそっとのキャラじゃ対抗できませんでしたね。

お互いの絵について

――菊地さんは藤田さんの、藤田さんは菊地さんの描かれるキャラをどう思われますか？
菊地：会社で隣の席にいたときから、もう全然違う作品をやってて、うらやましくってしょうがなかったですよ。「かわいいかわいい。いいなあ、藤田さん。かわいい作品ができていいなあ」って。なんで私は隣でこんなエッチいパンツばっかり描いてるのとかね（笑）。『カードキャプターさくら』でも、藤田さんのさくらちゃん、かわいいなあと思っていて。で、『ギャラクシー』。もう来るべきものが来るべき人に行ったねって思いましたけどね。版権イラストを見て、ああやっぱりかわいいって。電話で「藤田さん、さすがだよ」と言った覚えがあるんですよ。そのとき、藤田さんがオヤジ描くっていうんで、「ええっ！」って、それはちょっと驚いたけど。
藤田：ねえ。
菊地：「オヤジも描いてるよ、けっこう」って聞いて「あららら、藤田さんがオヤジってちょっと珍しいね」とか言って。そのへんの意外性をけっこうおもしろく見てますね。
藤田：私は、学生のころから、菊地さんの絵はすごくセンスがいいなあと。
菊地：ほほほ。
藤田：ほんとに。センスいいし、これはちょっと真似できないっていうか。元からもってる素質なんでしょうけど。あと、エッチっぽい絵を描いても下品に見えないところがいいなあって。

P.73 RESENT FOR YOU
菊地洋子さん、藤田まり子さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

GO AHEAD!

女の人が見ても嫌味を感じないエッチさというか、そのへんちょっと見習いたい(笑)。
菊地：……やっぱりエッチなのね(笑)。でも、いやらしく描けなきゃいけないんでしょうけどね、たぶん。
藤田：私はエッチっぽいの描こうと思うとどうにも描けなくなっちゃって。「どこかで自分に線引いちゃってるでしょう」って言われて、「ああ、たぶんそうですね」と。だから、そこをちょっと越えてみないといけないかなあという気もするんです。
菊地：いけないのかなあ。
藤田：どうなんでしょうね。作品によりけり？
菊地：そうだよね。そういうの求められたら、ちょっと越えないといけないんだろうね。でももち味が違うところに魅力があるんだから、無理しなくてもと思うんだけど、どうだろう。
藤田：まあね(笑)。

美少女アニメーターと呼ばれたい

――目標はなんですか？
菊地：美少女アニメーターと呼ばれたいかな。
藤田：いっつも隣で言われて。「いいなあ、藤田は美少女アニメーターで」って。
菊地：そうそう。
藤田：今回『.hack』で、ああ、ついに菊地さんも仲間入り！みたいな(笑)。
菊地：そこが微妙で。私、なんかイタめな作品がけっこう多いんですよね。ほのぼのというのはあまりやったことがなくって。『.hack』は「萌え」を研究して、「私は美少女アニメーターと呼ばれるようになりますから」とか宣言したんだけど。「おおお！」って真下さんが電話の向こうで笑っていたよ(笑)。
藤田：十分なんじゃないんですか、もう。
菊地：だって言われたことないもん。タイトルつけてもらったことないよ。藤田さんは美少女アニメーターって言われてたでしょ。
藤田：そういえば、菊地さんの机の上を見て「うわ、やらしー」とは言ってたね(笑)。
菊地：そう。言われても「やらしー」なの。もうなんかね、染みついてんですよ、エロが。
藤田：言っちゃったよ(笑)。
菊地：やばいんですよね。何を描いても、どうしてもエッチっぽさがにじみ出て、どうしようっていう感じ。いきなり『それいけアンパンマン』くらい違っちゃえば、いくらなんでも色気が入りこむ余地はないと思うんですけど。
藤田：逆にちょっとうらやましい。
菊地：なぜに？
藤田：やっぱりねえ、色気は必要なんですよ。
菊地：え、だって『ギャラクシー』はもう十分でしょう。かわいいし、胸大きいし。
藤田：いや、なんかこう、もう一歩出ないと。
菊地：そうか。藤田さんは「あるものは描かなきゃいけない」主義だから。「ここでパンツ見えないの、おかしい」とか最初言ってたよね。
藤田：言ってたね。
菊地：結局、原点が『AIKa』なんだよね。なんかもう『AIKa』が、『AIKa』がもうそこにあるんですよ、私(笑)。
藤田：長かったもんね。
菊地：長かったのよね。本数はそんなにやった記憶ないんだけど。久しぶりにファンタジアの仕事で『ナジカ電撃作戦』や『炎のらびりんす』をやったけど、『AIKa』と同じ傾向の作品なんで、なんて楽なんだろうって、ほんとに。なんかもう手に馴染んじゃってるっていう感じがね、すごいしたんですよ、藤田さん！
藤田：なるほどねえ。馴染んじゃったんだ。そっかあ。私はまだまだ(笑)。『ギャラクシー』と『ナジカ』の間で葛藤してました。
菊地：うん(笑)。藤田さん、見学の学生さんの目の前で『ナジカ』の作監チェック入れてたんだよね。
藤田：そう。『ギャラクシー』がちょっと空いたときに、『ナジカ』の作監をやってくれって言われて。でも『ギャラクシー』も動いてることは動いてたので、何時から何時までは『ギャラクシー』やって、何時からは大人の時間で『ナジカ』にしようって(笑)。で、『ナジカ』の作業してたら、うしろから見学の女子学生さんたちが覗きこんでるんですよ(笑)。それがちょうどアップのお尻を描いてるときで。
菊地：かっこよすぎます。
藤田：すっごい恥ずかしかった(笑)。10分前に来てくれてたら、ミルフィーユ描いてたのに！みたいな。
菊地：かっこいいよ、藤田さんは！
藤田：『ナジカ』は見えない状態でも見せないといけない。『ギャラクシー』は絶対見えるのに、見せないようにしないといけない。で、だいぶ心の葛藤が(笑)。
――どうして中間にならないのだろうと。
藤田：そうですねえ。
菊地：なかなかねえ。
――今後のお仕事について教えてください。
藤田：『ギャラクシーエンジェル』のゲームで、作監と新キャラのキャラデザをします。かなんさんの世界に近い、ラブラブの『ギャラクシー』になる予定です。
菊地：私は新番組の準備に入っています。

『AIKa』は無理矢理なアオリ構図にめくるめくセクシーシーンで、男性アニメファンのハートをわしづかみにしたお色気たっぷりのアクション作品。監督、西島克彦。キャラデザ、山内則康。メカニックデザイン、きむらひでふみ。

MILFEULLE SAKURABA

「メガミマガジン」vol.33
表紙イラストより

ノスタルジック対談

近藤敏信×明貴美加

16bit

SHE REMINDS ME OF THE OLD HAPPY DAYS.

16ビットのヒロインたち SPECIAL 特別版

クリエイターとしての原点をたどる

キャラ&メカデザイナーとして活躍し続けている明貴美加氏。本誌で「16bitのヒロインたち」を連載している近藤敏信氏。テレビゲームを黎明期から知り尽くしているおふたりが語るゲームを作り、遊ぶこと。そして女の子キャラのこと――。

PROFILE
●近藤敏信
Toshinobu Kondo
ゲームクリエイター。1969年9月14日生まれ。愛媛県出身。血液型A型。デビュー作は『メタルサイト』。代表作は『海腹川背』『どきどきボヤッチオ』。最近作は『シャーマンキングカードゲーム超・占事略決』。
「レッド・エンタテインメントのカベはイエローでした(笑)。みんな『サクラ』を遊ばなくっちゃ!!」。
http://www.saizensen.co.jp/

PROFILE
●明貴美加
Mika Akitaka
デザイナー。1964年4月17日生まれ。埼玉県出身。血液型AB型。デビュー作は『ブラスティー』。代表作は『銀河お嬢様伝説ユナ』。最近作は『サクラ大戦～熱き血潮に～』。
「近藤さま、お願いですからこんどはマリア姉さんを攻略できるようにしてください」。

「ゲームはゲームセンターで」の時代

対談の会場であるレッド・エンタテインメントに現れた明貴氏の手には、『サイコソルジャー』の基盤が……。実は明貴氏も近藤氏もこのゲームがお好きだということで、おふたりの対談は懐かしのゲームの話題でスタートした。

明貴：初めて買った基盤が『サイコソルジャー』なんですよ。ゲームセンターで毎日プレイしていたら、お店の人に「いつもやってるねー、ほしかったら売ってあげるよ」って言われて……。
近藤：実は、僕はそんなにプレイはしているわけではないんですよ。ただ、歌が非常にインパクトがあって。「おお、スゲエ！　歌ってる。ゲームなのに歌だ」って。
明貴：僕もびっくりした。ゲーセンで「歌ってるの!?」って。それまで、声だけ入っているのはよくあったんだけれど、歌っているのはなかったですから。
――おふたりのゲームの原体験というと、やっぱり『インベーダー』になるんでしょうか。
近藤：そうですね。あれでテレビゲームというものを認識しました。『インベーダー』は僕が小学校1年生くらいのときに出たんだと思うけど、それ以前にゲームをやったって記憶はないですね。
明貴：僕も同じです。それまではゲームはほとんどなかった。ボーリング場に行くと、大きな筐体のゲームが置いてあるくらいで。僕は『インベーダー』のときは、たぶん小学校6年か中学生くらい。当時は風営法の時間が今と違っていたので、夜の9時か10時くらいになると家を抜け出して、駅前のゲーセンに行ってました。だから、ファミコンブームが来るまでは、ゲームはゲームセンターだけでやっていたっていう感じです。いや、ファミコンも最初のころは、当然ですがアーケードのほうが表現力が上だったので、やっぱりゲーセンに行くほうが多かったなあ。逆に今、ファミコンをやると新鮮ですけど(笑)。
近藤：そうそう、あのころはやっぱりアーケードのほうが家庭用より先にいっていて。輝いてましたよね。
――当時はどんなゲームをやっていたんですか？
明貴：『グラディウス2』とか『ダライアス』とか、クリアできるまで通いつめました。当時は、このふたつのゲームの攻略記事を読むためだけに「ゲーメスト」を毎月買っていました(笑)。
近藤：僕は、そのころはロッパー(X68000)にハマっていたかな。当時のロッパーは、アーケードからの完全移植っていうのがウリのゲームがかなりあったじゃないですか。なので、ロッパーではずいぶん遊びましたね。
明貴：あった、あった。『グラディウス』なんかむちゃくちゃ処理が速くて。ウェイトをかます改造とかやりましたよ。今は最初からコンフィグで設定できたりしますけどね。

個人作業もチーム作業もおもしろい

――近藤さんもパソコンでゲームをいじって、それをきっかけにゲームの開発を始めたのですか？
近藤：そうですね。昔のパソコンってビジネスに使えるわけじゃなく、ゲーム作るか遊ぶかしかなかったんですよ。それで、自然にゲームを作るようになっていきました。
明貴：『海腹川背』は、近藤さんがほとんどおひとりで作られたと聞いたんですけれど。
近藤：スーファミ版とPS版のときとで、ちょっと違うんですけれど。スーファミ版のときは、ポスターやマニュアルといったビジュアル的なところをやっていたんです。PS版のときは、ほんとうに人がいなくて……にもかかわらずドット絵じゃなくて手描きにしたいとプログラマーさんが言い出しまして。そしたらもう、全部自分でやるしかないじゃん、と(笑)。
明貴：へえー。何に触発されたんだろう。『プリンス・オブ・ペルシャ』かなあ？
近藤：何でしょうね。ともかくそのプログラマーさんは、今までにない表現とか、インパクトあるものを作ろうと思ったみたいです。で、プレステだったら手で描いたようなものが動くんじゃないかな、ということでやったんですけれ

近藤：やっぱり、自分にとって『海腹川背』の存在は大きいです。あれで世の中の人に認知してもらったと思っているので。だから、『ポヤッチオ』でも『海腹川背』のテイストを引き継いでいる部分というのは、やっぱりあります。

明貴：僕、最初に『ポヤッチオ』をプレイしたときには「ああ、あんまりドットドットしてないなあ」と。そして、攻略本を見て「これはかなりキツい」と。それで全キャラクリアは断念したんですけれど（笑）。

近藤：個人的には、攻略してほしいゲームというよりは自由に遊んでもらった結果「あなたの物語はこうですよ」というものにしたかったので。

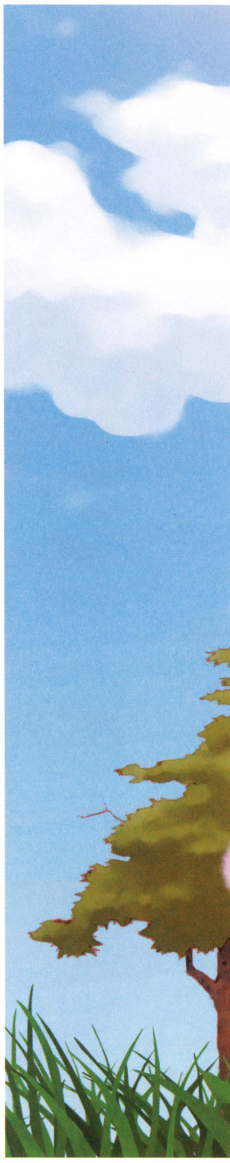
明貴：うんうん。「とりあえずパンを配達すればいいんだな」って遊ぶゲームですよね（笑）。『ユナ』は当然というかチーム作業だから、「自分で全部できたら最高だろうな」って思うときはありますよ。

近藤：私、もともと漫画家になりたかったんですよ。マンガだと、自分ですべてやれるじゃないですか。キャラから物語から背景から。そういうひとり作業が好きだったんです。20代のころ。結果としてめちゃめちゃ効果的ではなかったんですが、それはそれで、おもしろかったです。

明貴：たいへんだったでしょうね。

近藤：そうですね。メインはプログラマーひとりと僕という雰囲気でやっていたので、もう家内制手工業（笑）。

明貴：でも、テイスト的にはそれが次に作った『どきどきポヤッチオ』にも生きている感じがしますけれど。



作品解説

『海腹川背』

ゴムのように伸び縮みする特殊なロープを使ってステージを縦横無尽に移動していくラバーリングアクションゲーム。1995年にスーパーファミコンで発売され、1997年にプレイステーションで『海腹川背・旬』が発売されている。

©1994 TNN/NHK SC
©XING 1997,2000/JAPN CLARY BUSINESS/JACKPOT

ろは自己主張が今よりも強くて「自分の作品を作りたい」とイキがっていて（笑）。だから『海腹川背』も少人数でしたし、『ポヤッチオ』もいろいろスタッフに手伝ってもらいましたけれど、かなり自分の意志や意図を反映して作れたので楽しかったですね。でも「共同作業もおもしろいな」っていうベクトルが、『ポヤッチオ』を作ってからは出てきました。30歳を過ぎて意識改革がされてきたんだと思います（笑）。

美少女キャラの原体験

――ゲームに登場するキャラクターで、初めて「かわいいなあ」と思ったのは誰ですか？

明貴：うーん……、僕は『アテナ』かな。女の子が主人公のゲームって、当時はなかったですから、最初はびっくりしましたね。

近藤：僕は『ヴァリス』（夢幻戦士ヴァリス）が、最初に認識した美少女ゲームですかねえ。ちょうどX1ターボを買ったときに『ヴァリス』を遊んで、「お、すげえ。美少女がゲームに出てる」って。それまではビジュアルシーンていう考え方もあんまりなかったのに、ステージとステージの間でビジュアルシーンが挿入されていて。

明貴：僕も『ヴァリス』は買いました。

近藤：その後、美少女キャラクターとして強く認識したのは『ワルキューレ』です。

明貴：昔は、とりあえず主人公が女の子だったら「やってみようか」って（笑）。そういうの、ありませんでした？

近藤：ありました。昔は主人公が女の子っていうだけで特別でしたから。だってファミコンではやったのはヒゲオヤジじゃないですか（笑）。もう、女の子とは切り離されていましたよね。

――明貴さんの作られた『銀河お嬢様伝説ユナ』もギャルゲーとしてインパクトがありましたね。当時はそういう言葉はありませんでしたけれど。

明貴：僕は『ユナ』には絶対男は出さないと決めていましたから（笑）。そういうゲームが1本くらいあってもいいだろうと。まあ、実を言うと僕は単にカッコいい男が描けなかったので、全部女の子にしちゃったんですけど。

近藤：でも今はその流れになってますよね。

明貴：あのころは少なかったから。『ヴァリス』にしたって、敵は男だったし。とにかく全部女の子でやったら売れるんじゃないのかって。そしたらハドソンさんがおもしろがってくれて。

近藤：女の子といえば、明貴さんが昔やってらした『MS少女』がありますよね。あれもインパクトがありました。最初見たときは「なんじゃ、これは！」と（笑）。僕は田舎の純朴な青年だったので、すごく衝撃を受けたんですよ。

明貴：実は『ガンダム』のデザイナーをする前に、アニメ雑誌で『MS少女』をやっているんですよ。で、それを描いていたやつがモビルスーツのデザインもすることになったという。今考えると、とんでもないっていう感じですけど（笑）。まあ、僕が『MS少女』をやったやらないにかかわらず、

作品解説

『どきどきポヤッチオ』

1998年に発売されたアクティブコミュニケーションゲーム。プレイヤーはゲーム舞台となるプエルコルダンの住人となり、ほかの住人とのコミュニケーションを楽しむことができる。ゲームの目的はこれといってなく、プレイヤーが自由に遊ぶことができるという画期的なゲームである。

©1998 KING RECORDS/TOSHINOBU KONDO

作品解説

『銀河お嬢様伝説ユナ』

1992年にPCエンジンでシリーズ第1作が発売された、元祖ギャルゲーといえる作品。主人公、神楽坂優奈が活躍するアドベンチャーゲーム。移植版や続編がプレイステーションやセガサターンで発売され、アニメ化もされている。

©1992 HUDSON SOFT©1992,1995 RED

続けていきたい仕事だと思いますね。

明貴：近藤さんと僕とは5歳離れているけれど、ほぼ同じ世代。アナログとデジタルの過渡期なんですよね。『インベーダー』はデジタルなんだけれど、デジタルっていう言葉がまだなかったじゃないですか。で、アナログなアニメを見ていて、こういうアニメの表現をゲームに持ちこめたらいいなあと思っていた世代なんですよ。

近藤：ゲームって、絶えずハードの120パーセントくらい追求していかなくちゃいけない。ふつうに楽して作れるレベルで作っちゃうと、ほかの方が作っているものより結果的には劣っちゃう。だから、限界限界を攻めないといけないんです。そのへんはたいへんだけど、おもしろい世界ですよね。今日は影響を受けた大先輩に会えてうれしかったです。今後もキャラクターが生きているようなゲームを作っていくので、よろしくお願いします。

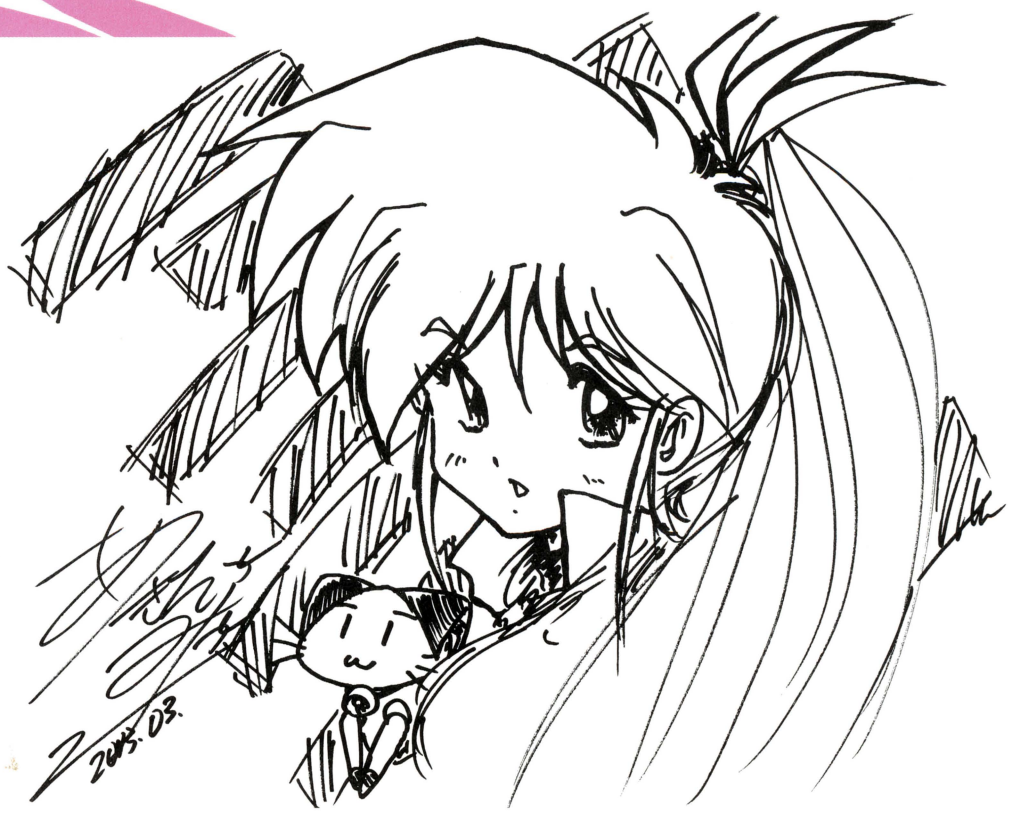
明貴：こちらこそ楽しかったです。ほんとうはまだまだ話したいことがあるんですけど、ひと晩かかっても時間が足りなさそうなので、またこんど、ゆっくりお話ししましょう。

『ガルフォース』とかで美少女とメカをセットにしてやる流れは出てきましたから。

近藤：そう考えると『アップルシード』や『攻殻機動隊』なども、美少女とメカ、『MS少女』をちゃんとやってるって感じがしますよね。

ゲームもアニメも取りこんだ作品を

近藤：僕らの世代って、ゲームの出現にショックを受けて、アニメでは『ガンダム』にインパクトを受けて、アニメもゲームも好きだっていう世代なんですよね。だから僕もアニメ的な要素をゲームの中に貪欲に取りこんで成長している。そういうところで



DRAWING FOR PALETTA

DOKI-DOKI POYACCHIO

ILLUSTRATED BY
MIKA AKITAKA

マリア●明貴美加バージョン

DRAWING FOR PALETTA

ILLUSTRATED BY TAKAYUKI KOSHIMIZU

「My Merry Maybe」
それぞれのイメージを尊重して

キャラクターデザイナー●奥水隆之インタビュー

人工生命体レゥを中心にした恋愛模様を描いた人気アドベンチャーゲームの第２弾がまもなく発売される。作品の舞台は、前作『My Merry May』から数年後の世界。前作に引き続きキャラクターデザインを担当した奥水氏が語る続編ならではの楽しみ、そして難しさとは――。

PROFILE
●奥水隆之
Takayuki Koshimizu
株式会社キッド所属。『Ever 17』の作画監督、『Kissより……』『My Merry May』のキャラクターデザイン等、数多くのKID作品に携わっている。

GAME INFORMATION
2003.4.24 In Store!
『My Merry Maybe』
●プレイステーション２　●キッド
●6,800円　●アドベンチャー
●1人プレイ

当たり前すぎて見失いがちな気持ち

――昨年の４月に発売された前作『My Merry May』の反響は、いかがでしたか？

奥水：発売前は、内心すごくドキドキしていたんです。でも、ほかのKID作品のキャラクターに準じたデザインにしたことで、従来のうちの作品をプレイしてくれていた方には違和感がなかったのか、すんなりと受け入れていただけたようです。ほっとしました。

――『My Merry Maybe』は続編になるわけですが、キャラクターを制作するに当たっての意気ごみは、どのようなものでしたか。

奥水：前作を気に入ってくれた人たちを裏切らないように、がんばりました。あと、キャラクターデザイナーとしては、前作で不足していた部分をもういちどやり直せるチャンスをこんなに早いタイミングで与えられたことは、かなりラッキーなことだったと思います。その分、ノーマークで気楽にやれた前作とは明らかに違う高揚感や緊張がありましたけれど。

――あらためて『マイメリ』シリーズのキャラクターを描いたご感想は？

奥水：続編ということである程度の制約は避けられないのですが、その難しさをライターさんと分かち合っていました。作業自体はDC版から１年後になるはずだったのですが、途中で『マイメリ』のPS2版の作業が入ったんです。そのおかげで、今回のキャラも同一線上の追加キャラという感じで描けて、その点はよかったと思います。全体的に前作より若干年齢層が上がっているので、ユーザーさんがどのように受け止めてくださるか、気になるところですね。

――『My Merry Maybe』は、現実世界を舞台にしたSF的な話ですが、奥水さんご自身は、こういう世界観の仕事はお好きですか？

奥水：そうですね。まるっきり現実のお話よりは、なにかしらファンタジー要素があったほうが描いていて楽しいですし、その中でもSF寄りのほうが自分には合っていると思います。

――奥水さんが感じられたこの作品のテーマ、魅力とは、いったいどんなものでしょう。

奥水：レプリスという特異な存在の陰には、「どれだけ人を思いやれるか」「他人のためにどれだけ真剣になれるか」「自分のことを周りがどれだけ気にしてくれているか」という気持ちが隠れているんです。こういう、現実世界では当たり前すぎて忘れがちな部分を、純粋に見せてくれているキャラの存在感が魅力ですね。ちょっと残酷な結末が部分的にはあっても、全編にわたってとても優しく描かれている作品です。

キャラのイメージはスタッフの数だけ

――前作のデザインから変えたところ、あえて変えなかったところなどはありますか？

奥水：前作（PS2版）と非常に近い発売で、しかも同じキャラクターが何人か登場するので、なるべく前作の雰囲気を変えないように、あくまでも同一の世界観を維持することを優先するように気を配りました。と同時に、レゥ、リース、恭平などは、『Maybe』での役割に合わせて、前作から微妙に変化させています。

――具体的には、どのような部分を変えたのでしょうか。

奥水：たとえば、レゥは前作よりも活発にしたかったので髪形を変えてありますし、恭平はシナリオから受けた印象をもとにデザインの流れを決めました。

――ほかのスタッフの方たちからは、なにか特別な要望はありましたか？

奥水：前作があるものなので、スタッフの数だけ作品に対する強固な認識があるわけです。そういった個々のイメージをすり合わせるのが、前作よりも難題でした。打ち合わせのずっと以前に描いた初稿は封印を命じられてしまい、決定稿はゼロから描き直したりしました。

――そういったさまざまな意見を、どのようにデザインにまとめていったのでしょう。

奥水：今回は特殊な例だと思うんですが、ディレクター、ライターとの会議中にライブで描かされました（笑）。もちろん、きちんと描いたわけじゃなく、大まかにですが。デザインの作業自体は、会議の段階でかなりイメージを詰めていましたし、前作のイメージを踏襲できたので比較的すんなりできたと思います。リースだけは、かなり最後までもめましたが……。

――服装のデザインも同じような過程を経て決定したのでしょうか？

奥水：レプリスはこちらのイメージで。ほかは

©KID

職業をもっているので、それっぽい服を着せてあげました。残りの私服はディレクターが「こんなの」とメモをくれたので、それを生かす方向で考えていきました。そして男キャラは「好きにしろ！」と（笑）。

――輿水さんのほうから「ここはこうしたい」と制作サイドに発案したところはありますか。

輿水：レゥの髪形です。前作のレゥの髪形は華がないような気がしていたので、思い切ってツインテールにしてみました。「狙いすぎ」という声もありましたが、すんなり通ってよかったです。それからリースですが、前作のようにレゥのそっくりさんである必要はない（隠す必要がない）ので、いっそショートで差別化を図ろうと提案しました。

――実際にデザインしていくとき、苦労したキャラクターは。

輿水：どのキャラクターも学生ではなくてそれぞれ職業をもっているので、服装などはそれなりのイメージがありますよね。だから、全体的にわりとスムースにいきました。でも、自分が思入れのあるキャラは、ほかのスタッフも思い入れがあるので、意見が合わない部分もそれなりにあって……。リースの服装と髪形は、最後まで迷っていました。

――最初のイメージと完成したあとのイメージが違っているキャラクターは、いますか？

輿水：みのりでしょうか。彼女はちょっと子どもっぽい、キャーキャーとしたキャラだったはずなのですが、与えられた役どころのせいか最後はかなり大人っぽい印象を受けるシーンもありました。教育実習生と女子中学生の恋愛ですからね。こう言うと、なんだかいかがわしい感じに聞こえちゃいますけれど（笑）。

いつかは「闘うヒロイン」を

――女の子をかわいく描くためのポイントとして、なにか気をつけていることはありますか？

輿水：自分の好みの女の子をどれだけ忠実に描けるか、ということです。こだわりたいのは足のライン。ポーズも、服は着ていてもちょっとエッチっぽい、というような雰囲気をめざして描いています。あとは、自分の趣味に賛同してくれる人がどれだけいるかという話なので。

――ちなみに輿水さんの好みの女性像は？

輿水：優しくて思いやりのある人。『Maybe』に登場するキャラクターでいえば、穂乃香ですね。ナース服もいい感じに決まったので、お気に入りです。

――キャラクター単体ではなく、ジャケットやポスターなどの一枚絵を描くときには、どんなことに気をつけていますか？

輿水：どんな絵にもパースは存在しますので、キャラがちゃんと背景の中に、同一パース上に存在しているように気をつけています。人物と背景の接点が正確に描けているかどうかで、人物の存在感が変わりますから。イベントシーンについて言えば、『マイメリ』シリーズは絵に動きが要求されるので、アニメのレイアウト作業と同じ感じです。

――輿水さんは、いつごろから絵を描きはじめたのでしょうか。

輿水：小学生のころには、友だちといっしょに今で言う「アニパロ」みたいなマンガを描いて喜んでいました。昔から戦闘ものやロボットものが大好きなんです。だから人物なんかは飾り程度で、メカばかり描いていましたね。女の子キャラを描き始めたのは、高校を卒業するころかな。そのころは「時代が軟弱になった」と嘆いていたんですが、今はこんな仕事をしています。不思議なものですね（笑）。

――最後に、チャレンジしてみたいジャンル、描いてみたいキャラクターなど、描き手としての抱負を教えてください。

輿水：「闘うヒロイン」を描いてみたいです。美少女ゲームの女の子は庇護される対象であることが多いのですが、主人公とともに巨大な悪に立ち向かうような女の子が描きたいんです。好戦的な絵のほうがカッコいいですしね（笑）。

輿水隆之 ● キャラクター別コメント

●レゥ

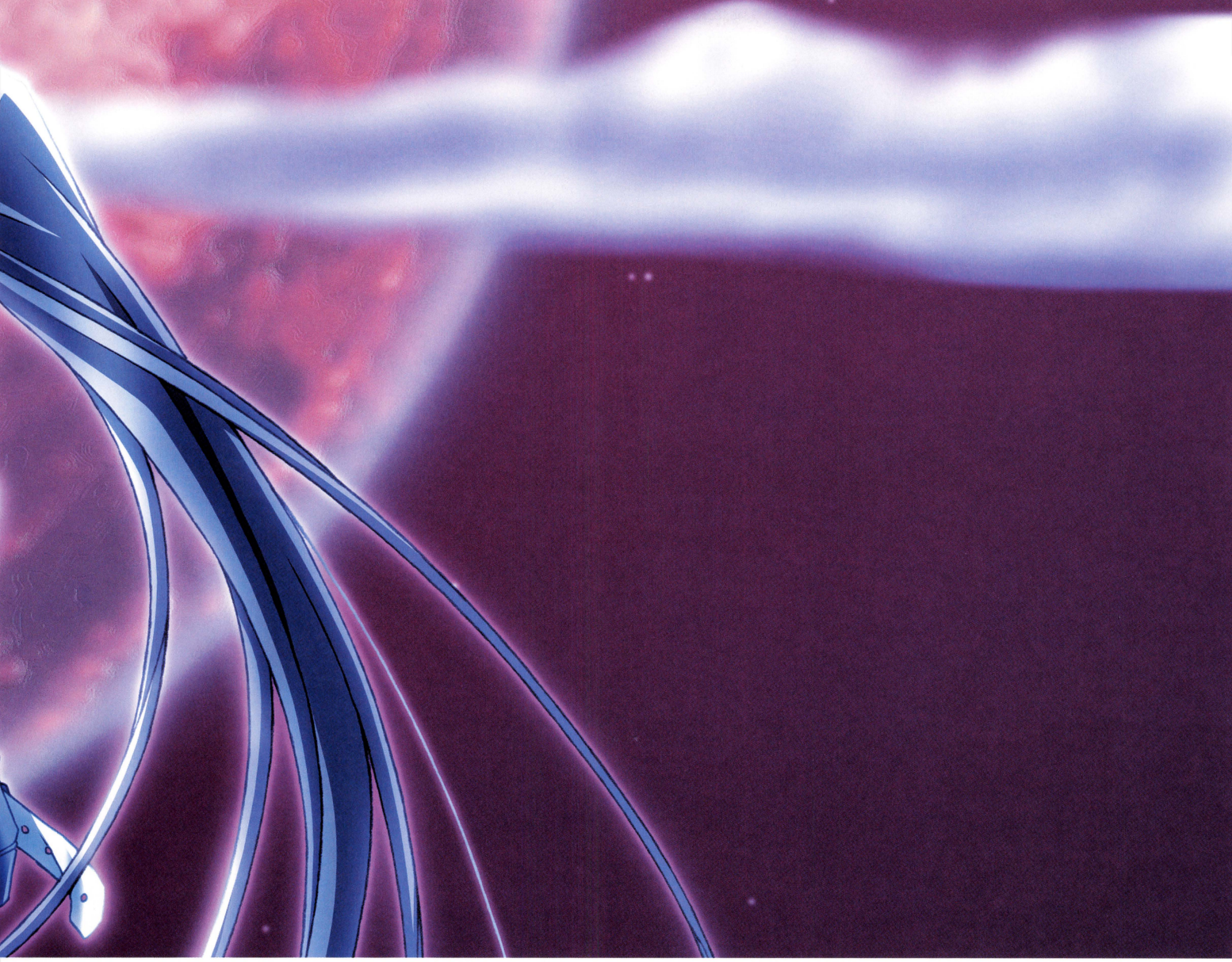
発注は「まんま前作のレゥ」とのことでしたが、同じものをもういちど描いてもしかたがないので、販促のときに悩まされた「横幅」をカバーするために髪をこのような形にしてみました。おかげで、イラストなどで大活躍です。服は線が多くて、描くのに前作レゥの1.5倍時間がかかります。

●草津みのり

「"超"がつくほどド田舎の、都会に憧れる勘違いファッションの女の子」という指定でした。でもダサい女の子がヒロインなのは嫌なので、ギリギリで妥協したのがこのデザインです。ほかのキャラよりもちょっと頭が大きく見えるので、何人かで並んでいるときには調整しながら描いています。

●玉村穂乃香

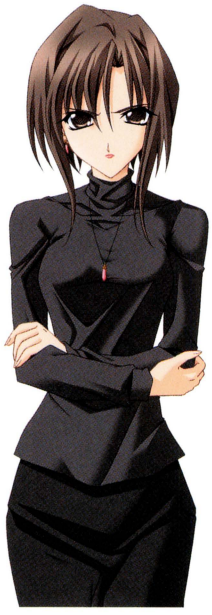
「前作の"あの"キャラのイメージ」というのが最初の発注でした。前作で好評だったキャラを引き合いに出しただけか意味があるのかは、プレイしてのお楽しみです。髪はショートかロングかで迷い、お下げにすることでシルエットはショート、実はロングということで決着。「おとなしい」「看護婦さん」のキーワードで、今の形にたどり着きました。



輿水隆之 ● キャラクター別コメント

●リース

レッ同様「前作のイメージで」ということだったのでロングヘアも考えましたが、ショートカットのレプリスも可能性が広がっておもしろいかな、と。この浮きまくりの服装（装備？）は「メーカー純正のレプリス保護服」のイメージです。私自身、別売りの純正品ケースとか買っちゃうタイプの人間なので（笑）。



●水上 鏡

「クールビューティー、痩せ、黒い服」が担当ライターのたっての願いでしたので、ほかの子よりちょっと長身で、スラリとしたイメージに。恭平と渡り合うような感じです。色白な肌には赤い口紅だろ、と思ったんですが、「真っ赤は画面で滲む」と言われて少しピンク寄りにトーンダウン。残念。

●篠片由真

シナリオを読んで前作のたえとひとえを合わせたような印象を受けたので、デザインもその方向で描いてみました。昼間は先生なので着飾らないシンプルなものを。私服は逆にゆったり。部屋着は開けっぴろげな性格を表すような……。髪形が難解で、原画マンに構造を問いただされました（笑）。

●渡良瀬　恭平

詳しくは言えませんが、これも前作のイメージでという指定でした。でも話を読んでみると前作の恭平から受けた印象とちょっと違うような気がしたので、デザインもそっちに流れてみました。小さい部分ですが、ボタンの形状がちょっと未来ふうを意識してます。リースだけ変わるのもどうかな、と思ったので。

TFD·TFD
AMASS

「なんとなく」の感覚をたいせつに

――『グリーングリーン』との出会いは、どのようなものでしたか？

片倉：以前、同じスタッフで『カナリア』というゲームを作ったんですが、終わったあと「こんなんじゃアカンよ」という話が出まして。いや、ゲームがアカンかったということではなく、もう一回このメンバーでやりたいよね、ということなんですけれど。それで「みんなでもう1本作りましょう」と集まって、『グリーングリーン』の企画が動き始めました。

――企画段階から参加されていたのですね。

片倉：ええ。企画会議には全部出てますね。なぜかといえば、キャラクターデザインという仕事は「人間」を創る仕事なんです。そして、人間には暮らしてる環境があるわけで、かわいい女の子ばっかり集まってる世界なんてあろうはずがない（笑）。ですからゲームの世界観の魅力を引き出す力を持ったキャラクターと、見た目を含む個性のバラエティ。これを考えるには、企画から参加するほうがいいんですよ。

――デザインコンセプトも出されたのですか？

片倉：基本的にはシナリオライターさんから設定をもらって描いてます。でも「キツイ性格」といったレベルの大ざっぱなもので、早苗なんか「死にそうでロリ」だったんですよ（笑）。

――難しそうです（笑）。

片倉：この子は、どう練りこんでも最終的に性格が近いみどりと被っちゃうんですよ。どっちも不思議少女で気も強くなくて。しかも、みどりは唯一私が先に趣味で勝手に描いちゃった子なので、もういじれない。そんなことがあって早苗のデザインは苦労しましたね。あと、双葉は「気の強い子」という発注で、最初はショートカットだったんです。でも気がつくと双葉を含めショートカットのキャラだらけになってしまったので、あとからロングヘアに変えました。

――かなり苦労されたんですね。

片倉：ええ。会社に泊まりこみで丸々1週間かかりました。描いては打ち合わせ、打ち合わせては描いて。メインスタッフ全員のオーケイが出ないと描き直しになるんですけど、「ここがダメ」という明確な指摘じゃなくて、「なんとなくダメ」って。でもその「なんとなく」の感覚ってユーザーさんの感覚に近いじゃないですか。だから、ここでオーケイが出ればグレードの高いキャラになると思って、毎日夜明けまで描きました。ただ、何度も描き直した末に「このキャラは巨乳だった気がする」なんて今までなかった要素を加えられたりすると、「このヤロー」とかって思いますよね（笑）。

――そんな苦労を経て産み出したキャラとのつきあいも、もう3年になりますね。

片倉：そうですね。みどりなんか何度描いたことか。「そろそろ髪の色変えていい？」とか「夏だから髪切らせようか？」とか言ったら怒られましたけど（笑）。3年たつといろいろ変わりますよ。キャラの性格が自分の中でデフォルメされてきたりして、双葉なんか背中にスタンガンとか隠しもってるにちがいない！とか思うようになりましたし。それと女の子の趣味も変わっちゃって、あんなに好きなタイプだったみどりも、どうでもよくなっちゃいました（笑）。ちなみに今は、バニーでキツめのお姉さんが好きなんですけどね。

「絵のうまいアマチュア」とプロの違い

――具体的な作業に関しての思い出は？

片倉：イベント絵なんかを何百枚も描いたのもつらかったんですが、一枚一枚のチェックが厳しくてへこたれました。キャラ起こしのときと同じで、満場一致でないとオーケイが出ないんですよ。あと、枚数を描いていたせいで作業中に自分の絵がどんどん変わっていっちゃったので、最初の設定画とキャラを合わせるのに苦労しましたね。そんなこんなで、作業の最後のほうは完全に鬱状態ですよ。家に帰るわけにはいかないけれど、会社にも戻りたくない……。それで、夜の公園で寝てみたり秋葉原の駐車場で寝てみたり。秋葉原の野外安眠スポットをいくつも開拓しちゃいました。

――つらすぎるエピソードですね（笑）。楽しかった思い出はありますか？

片倉：シナリオライターさんが書いてくるプロットに沿って絵コンテを切ってたんですけど、このシーンでこの絵が来て、このあたりでこの絵に切り替わってみたいなのが、アニメを作っているみたいで楽しかったです。ただ、その絵コンテにこれをつけ加えよう、あれも入れようという話が増えていって、最後は何百枚も描くことになるんですけど（笑）。

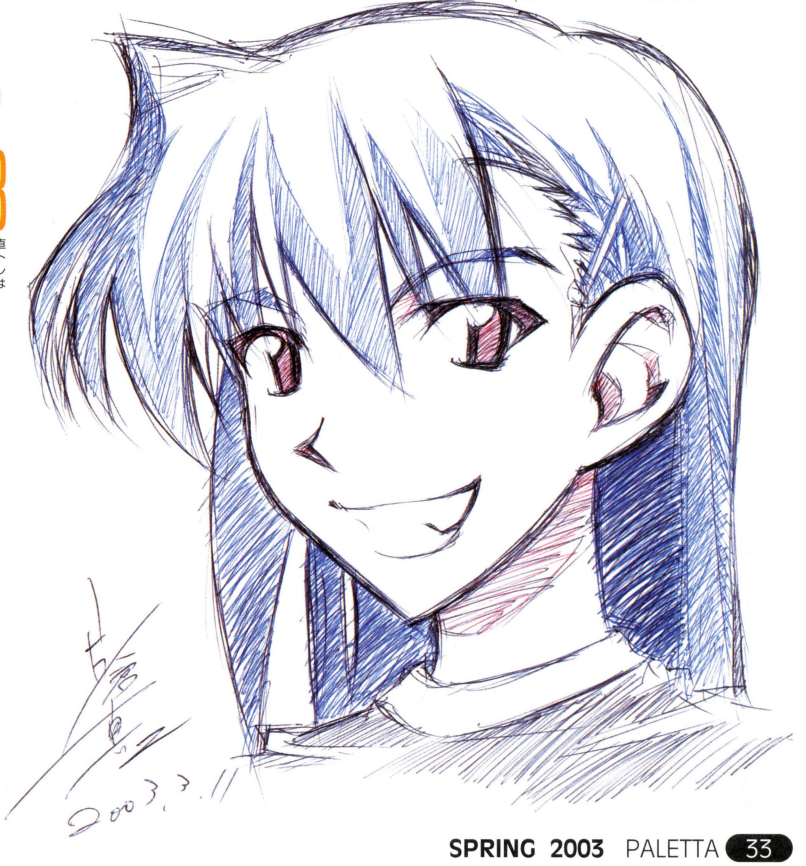
●「グリーングリーン～鐘ノ音ロマンティック～」
●「グリーングリーン～鐘ノ音ダイナミック～」

「人間」を描くキャラクターデザイン

キャラクターデザイナー●片倉真二インタビュー

アニメ化も決定した人気ソフト、『グリーングリーン』。
その魅力的なキャラクターを産み出した片倉真二氏に
作品とキャラの魅力や制作中のエピソードをうかがった。

GAME INFORMATION
2003.4.24 In Store!
「グリーングリーン～鐘ノ音ロマンティック～」
「グリーングリーン～鐘ノ音ダイナミック～」
●プレイステーション2　●WellMADE
●DXパック8,800円　通常版6,800円
●アドベンチャー　●1人プレイ

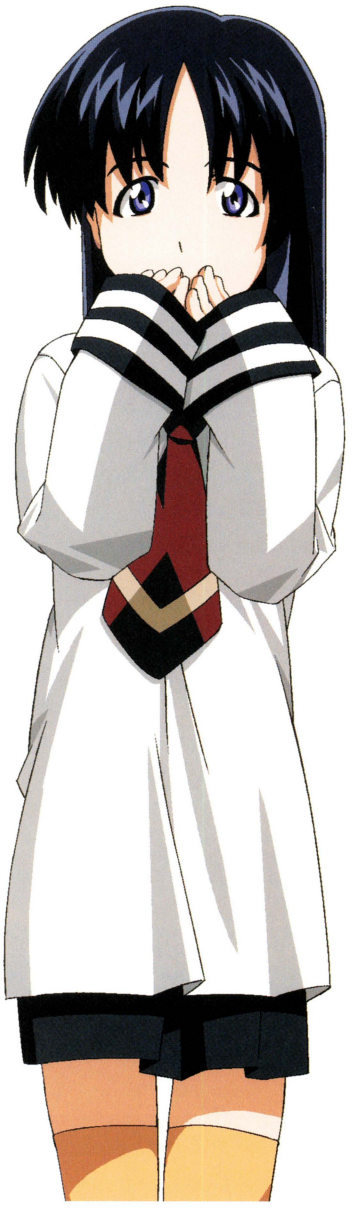


P.73 PRESENT FOR YOU
片倉真二さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

PROFILE
●片倉真二
Shinji Katakura
漫画家、キャラクターデザイナー。1976年3月2日生まれ。静岡県出身。血液型O型。代表作『カナリア』『グリーングリーン』『忘却の旋律』。経歴は無職→ゲーム屋→漫画家を経て現在は家事手伝いとのこと。
「ウルティマオンラインをやってます。フェルッカへ行くたびに、毎回毎回、私を殺していく人は誰ですか？ やめてください」。
http://www.net24.ne.jp/~deku/

©2001,2003 StarLink/
©2003 WellMADE

――絵を描くときには、どんなことに注意しているのですか？
片倉：つまらない絵を描かないことです。「女の子を正面から見た絵」だけって楽しくないじゃないですか。だったら同じ絵でも、カメラは足下に置いてぐぐっと見上げてみようとかね。私の場合、ラフの段階で全部決まるので、線に勢いをつけるために酒を飲んで描いたりしますけれど。とにかく、しょぼんとした線を描かないことが重要ですね。
――女の子の場合、とくに気をつけることは？
片倉：女の子の顔なんて、誰が描いてもかわいいじゃないですか。そうなると、自分がかわいいと思う、好きな女の子を描くしかないんですよ。そこに、この女の子がどういうしぐさや行



月森こずえ
（つきもり・こずえ）
1年生　2月15日生まれ　水瓶座
身長151センチ　Bカップ
血液型B型
誕生花：ヒナギク
花言葉：「無邪気な乙女心」
自分は「古代帝国の姫の生まれ変わり」で、まわりの人間はすべて前世で彼女の家来だったと信じている。魔法や超常現象が大好きで、自分にもそういう能力があると思っている。

美南早苗（みなみ・さなえ）
1年生　2月7日生まれ　水瓶座
身長145センチ　Aカップ　血液型A型
誕生花：ワスレナグサ
花言葉：「私を忘れないで」
人づき合いが苦手で、無口な女の子。でも、仲がよくなれば明るく話してくれる。あまり体が丈夫ではないらしく、ビタミン剤を服用している。

千歳みどり（ちとせ・みどり）
2年生　8月14日生まれ　獅子座
身長158センチ　Dカップ　血液型B型
誕生花：センニチコウ
花言葉：「不朽、変わらぬ愛情」
好奇心旺盛で、なんにでも首を突っこみたがる性格。外国で育ったらしく、日本での生活に疎いうえに天然ボケ。無邪気な顔に似合わない胸の大きさで、男子に人気がある。

朽木若葉（くちき・わかば）
1年生　5月24日生まれ　双子座
身長153センチ　Cカップ　血液型不明
誕生花：ヘリオトロープ
花言：「献身的な愛」
双葉の妹だが、性格は姉とは正反対。頼まれごとを断れないので周りに利用されてしまうが、本人はまったく気にしていない。「サボテンは人の心がわかる」というのが口癖。

飯野千種（いいの・ちぐさ）
23歳　12月3日生まれ　射手座
身長170センチ　Eカップ　血液型AB型
誕生花：ラベンダー
花言葉：「あなたを待っています」
共学試験期間中、女子生徒のメンタルケアのためにやってきた先生。保健室で女子の悩みなどを聞いている。男子生徒からは陰で「Eの乳房」と呼ばれている。

朽木双葉（くちき・ふたば）
2年生　8月28日生まれ　乙女座
身長164センチ　Bカップ（自己申告）
血液型O型
誕生花　エリンジューム
花言葉：「秘めたる愛」
厳しい父への反発から、鐘ノ音学園にやってきた。勝ち気で気が短い。クラスの女子のリーダー的存在で、男子とは仲が悪い。実は、胸が小さいのが密かな悩み。

動をしたらかわいいだろうと考えて、つけ加えてあげる。きちんと考えて「人間」を描けば、かわいい女の子になりますよ。これは女の子だけでなくすべてのキャラに言えることですけれど、なんにも考えずに形だけ描くと、無味乾燥なただの人形になってしまう。キャラクターデザイナーとしては、いかにおもしろい、勢いのある線で「人間」を描けるか。そのへんが、プロと「絵のうまいアマチュア」との違いだと思って、日々仕事しています。

山咲枝理（やまざき・えり）
2年生　6月22日生まれ　蟹座
身長162センチ　Cカップ　血液型A型
誕生花：ヨツズミ
花言葉：「愛は死より強し」
少し鈍いところがあるものの、大人っぽくて落ち着いた雰囲気の女の子。クラスではあまり目立たないが、古くさい言葉遣いや所帯じみた行動で周囲の人間を驚かせる。

楠木かおり（くすのき・かおり）
2年生　3月31日生まれ　牡羊座
身長159センチ　Cカップ　血液型AB型
誕生花：クロタネソウ
花言葉：「夢路の愛情」
クールで冷静だが、あくまで冷静なだけで何を考えているのかは誰にもわからない。忍者が好きで、手裏剣などを隠しもっていたり忍術の練習をしたりしている。

伊吹美菜（いぶき・みな）
23歳　8月21日生まれ　獅子座
身長166cm　Dカップ　血液型O型
誕生花：ハイビスカス
花言葉：「常に新しい美」
英語の先生だが、まともに授業をしたことがない。女子の試験編入が始まったのとほぼ同時期に、産休教員として赴任してきた。サバサバとした性格でギャンブル好き。

PALETTA INTERVIEW ■

常に新しい要素を意識して

キャラクターデザイナー●mooインタビュー

●「此花3～偽りの影の向こうに～」

**人気アドベンチャーゲーム『此花』シリーズ。
その最新作が、間もなく発売される。
『此花』キャラの生みの親であるmoo氏が語る
キャラクター誕生のいきさつとは？**

魅力は内面的かつヘビーな物語性

――『此花』シリーズはキャラクターデザインではなく、原案という形での参加ですが、どうしてそうなったのですか。

moo：この作品に関しては、企画段階から参加しているわけではないんです。なので、あとから参加した外部の人間がヘタに内部へ食いこんで制作側に負担をかけたりしないようにした、という部分があります。

――mooさんご自身は、『此花』のようなミステリーものはお好きなのでしょうか？

moo：実は……ミステリーはあまり知識がないんです。すみません。好きなジャンルはホラーですね。最近は、ホラー映画の原作にも新人作家が多数起用されたりしてるじゃないですか。新しい力がどんどん進出できる市場はすごくエキサイティングで、気になりますし、気に入ってもいます。

――では、ミステリーもののキャラクターデザインは苦労したのではありませんか？

moo：ミステリーがそれほど得意ジャンルではないということもありますし、高校生のキャラクターは2度めなんですが、純粋な現実世界が舞台になっている作品というのは『此花』が初めてでしたし……。今までの仕事と比較ができなくて、不安も多かったですね。でも、デザイン作業にかかってみると思ったよりすんなり描けたので、自分にとっては描きやすく、苦労はなかったと言えるんじゃないでしょうか。

――作業を進めていく中で感じた、この作品の魅力はなんでしょうか？

moo：今まで関わってきたどのゲームよりも内面的かつヘビーな物語性に、魅力を感じます。

自由に描けることに不安を感じつつ

――メーカーサイドとは、具体的にどのような打ち合わせがあったのでしょう。

moo：ほとんどないんですよ。要点さえ押さえていればよかったみたいで、細かい要求もなかったですし。なので僕としてはなにも言われないことに不安を感じつつ（笑）、シナリオに沿った形でデザインしました。やっぱり、こういうゲームはシナリオありきですからね。それで、ひととおり形になったところでディレクターさんと検討して、絵のイメージを統一していきました。駆け足の作業だったこともあって、それほどリテイクも出なかったし。それでまた不安になったりするわけですが（笑）。

――オーダーはどのようなものなのですか？

moo：「私服でよろしく」というような簡単な指示です。さっきも言ったとおり、『此花』シリーズはあまり細かい要求がこないんですよ。

――メインキャラクターをデザインするにあたってモチーフにしたものはありますか？

moo：モチーフというのではありませんが、自分が今まで描かなかったもの、やろうと思っていたことを少しずつ入れてあります。たとえばヒロインの美亜子は、僕の中にあるヒロイン像になかった要素をあちらこちらに取り入れることで、すんなりあのビジュアルに行き着きました。企画当初のシナリオプロットでは、「純和風美少女」だったような気もするんですけれど、新しい要素を突っこんだせいで、そのだいじなキーワードが頭からすっぽり抜け落ちてしまいました（笑）。でも、彼女みたいに表情がコロコロ変わるエネルギッシュな人は、いっしょにいるだけで充実感がもらえそうでお気に入りです。

――純粋にデザイン的な視点で、お気に入りのキャラクターは誰でしょう？

moo：二面性を持たせることのできる恵ですね。中性的な顔立ちなんだけど、ときどき女の子っぽい表情を混ぜて強さと弱さの両方を表現してみたり、いろいろ描きがい、遊びがいがあるんですよ。逆に、今でも描くとき苦労するのが、壬和子。準レギュラーなのに、少し特徴のないキャラになってしまったような気がします。さらに、今と昔でイメージが変わったのはナオトでしょうか。自分的にはもうちょっとクールなキャラだと思ってたんですが、実際はあんなヤツでしたね。デザイン的なことを考える

と、後悔ばっかりです。でも、キャラ設定にいろいろ遊びを入れて、それがすんなりディレクター検閲をパスしたときは「よしっ」と思ったりもするんですが(笑)。

――此花学園の制服や各キャラクターの私服の、デザインコンセプトを教えてください。

moo：現実世界においてもあまり違和感のないような服装をと考えたのですが、ゲームキャラとして成立するような服装にもしなければいけない、そういうジレンマの末にひねり出しました。終始ひとりでハードルを作って苦しんでいた感がありますね。

――さきほど「すんなり描けた」とおっしゃいましたけれど、ほんとうはかなり苦労されたみたいですね(笑)。

moo：いえいえ。僕は自由に仕事をさせてもらっているので、むしろ苦しんでいるのはゲーム内で作画を担当している方だと思います。シリーズごとにコロコロ絵柄を変えたりして、ごめんなさい。

常にキャラクターを中心に

――お仕事柄、女性がメインに立つ絵を描くことが多いと思いますが、女性キャラを引き立てるコツはありますか？

moo：キャラクターの性格づけにもよるんですが、女性らしい柔らかい曲線を引くことにはいつも神経をつかっています。あとキャラクターのことを中心に考える絵というか。風景にしても、キャラを引き立たせるための背景ということを、いつも念頭に置いて構成してます。

――女性つながりということで、好みの女性像についても教えてください。

moo：前の回答とかぶりますけど、やっぱりエネルギーをもった人が好きですね。その点でも美亜子は理想的でしょうか。

――これから描いてみたい女性キャラは、どんな人ですか？

moo：具体的には言えないんですけど、ほかの絵描きさんがやっていないことを題材にしたいんです。いくつかアイディアはあります。ただ、それが一般に受けるかどうかはわからないんですけどね。実現させられるよう、もっと仕事に励みたいと思います。

PROFILE

moo

moo

8月4日生まれ。東京都出身。キャラクターデザイナー。『ウィザーズ・ハーモニー』でデビュー。その後『エターナル・メロディ』『悠久幻想曲』シリーズで人気を博す。代表作は『悠久幻想曲』『エバーグリーン・アベニュー』など多数。

GAME INFORMATION

2003.5.1 In Store!

「此花3～偽りの影の向こうに～」

- プレイステーション2
- サクセス
- 3,800円
- アドベンチャー
- 1人プレイ

© 2003 SUCCESS/VRIDGE/SATZ

PALETTA INTERVIEW ■

『藍青』らしいドキドキ感

●「藍より青し」 漫画家●文月晃インタビュー

人気コミック『藍より青し』が、ついにゲーム化された。原作者である文月晃氏によれば、その魅力は「マンガともアニメともつかないおもしろさ」だという。

——アニメ化に続いてのゲーム化ですね。ゲームになると知ったときの感想は？

文月：アニメのときもそうでしたが、ゲーム化というのも読者に人気があればこそなので、ここまで支えてくれた読者のみなさんに感謝しました。それから、私、漫画家になっていなければゲームの世界で仕事をしていたかもしれないほどゲームが好きなんです。だから、このような形で好きなゲームの世界に参加できることになって、とてもうれしかったですね。

——実際の制作には、どのような形で関わられたのでしょうか。

文月：基本的にはキッドさんと原画を描かれたJ.C.STAFFさんにお任せしていました。私は脚本のチェックなどをしたくらいで……。というのも、J.C.さんは『藍青』のアニメをずっとやっていたところで『藍青』のツボを十分わかっていてくれましたし、キッドさんも人気のあるソフトを出しているソフトメーカーさんですから、まさに「餅は餅屋に」状態で。原作者があまり口を出すこともありませんでした。

——できあがったゲームを見て、どう思われましたか？

文月：キャラクターのセリフがフキダシで表現されていて、しかもそのセリフを実際にキャラクターがしゃべるというのは、マンガともアニメともつかないおもしろさでした。それから葵と薫がラブラブするところが、けっこうしっかり作ってあったので、プレイヤーのみなさんにも『藍青』らしいドキドキ感を味わってもらえるのではないかと思いました。

——最後に読者へのメッセージをお願いします。

文月：アニメやゲームが終わると、なんだか作品自体が終わったような錯覚に陥ってしまいますが、原作はまだまだ続きます！　5月29日には単行本第11巻が発売されますが、今回、『藍青』としては初めて、ドラマCDつき初回限定版が通常版と同時に発売されますので、そちらも楽しみにしてください!!

PROFILE

●文月 晃
Kou Fumizuki

漫画家。3月8日生まれ。福岡県出身。'95年『好きとは言わない』(ワニマガジン社)でデビュー。'98年より「ヤングアニマル」(白泉社)で『藍より青し』を連載中。

GAME INFORMATION

In Store Now!

「藍より青し」
- プレイステーション2
- キッド
- 初回版7,800円　通常版6,800円
- アドベンチャー
- 1人プレイ

© 文月 晃・白泉社／藍青計画　© KID

Good Will Calls Good Magic

DVD INFORMATION
2003.5.9 In Store!
「魔法遣いに大切なこと」3
●DVD 5,000円、VHS 6,000円
●全6巻（1巻2話収録）
●パイオニアLDC

NOVEL INFORMATION
Now In Store!
「魔法遣いに大切なこと プライマル」
●著／山田典枝
イラスト／よしづきくみち
●857円　●メディアファクトリー

「魔法遣いに大切なこと1
少女と空と夏の思い出」
●著／枯野瑛、監修／山田典枝
イラスト／よしづきくみち
●500円
●富士見ミステリー文庫（富士見書房刊）

© 山田典枝・角川大映／魔法局 テレビ朝日

●「魔法遣いに大切なこと～SOMEDAY's DREAMERS」

テレビ朝日で3月に終了したアニメ『魔法遣いに大切なこと』。
（CSファミリー劇場では毎週火曜日19:00～放映中!）
月に行ったり、東京タワーが曲がったり、不思議な少女に出会ったり……。
ユメの魔法研修は、ひと夏の夢のような魔法を我々に見せてくれた。
そのメッセージは「心をこめて」。
『魔法遣い』を生みだした3人のクリエイターに、アニメ全12話を振り返ってもらった。

監督●下田正美インタビュー

ファンタジーとリアリティの融合

――『魔法遣いに大切なこと』の監督をされたきっかけを教えてください。

下田：原作者の山田さんが実写映画用に書かれた「原作脚本」をJ.C.STAFFのプロデューサーから渡され、「これをTVアニメシリーズにしたいので監督をしてくれないだろうか」とオファーを受けたのがきっかけです。最近のアニメにない、ドラマ中心のストーリーだったので非常に興味を持ち、監督を引き受けました。

――原作脚本の第一印象は？

下田：アニメならではの時間のコントロールやドラマツルギーを意識しない山田さんの脚本は、新鮮かつ鮮烈でした。そして、これをアニメ化するのはかなり難しい挑戦になるだろうと思いました。ドラマ重視、情感重視がこの作品のよいところです。が、その現実的要素をアニメで表現するのは、実はたいへん難しい作業なのです。表情、しぐさ、感情、動き、すべてにリアリティをもたせなければいけない。しかもそれをアニメで描かなければいけない。また、そこは「魔法」という、本来のリアリティとはかけ離れたものが存在する世界。一方で「魔法」というファンタジーをやり、もう一方で登場人物たちの感情や行動にリアリティをもたせる。この相反する要素を、いかにうまく融合させるか……それがこの作品のキーポイントだと思いました。

――ユメはどんな少女だと思いましたか？

下田：僕が最初に読んだ（原作の映画用脚本の）ユメは、15歳で、漠然とした未来に希望と迷いを抱え、彼氏もいて、現代っ子らしさをもったふつうの少女でした。正直、実写のほうが向いていると思いました（笑）。

――アニメにする上で重視したところは？

下田：「魔法」がまず存在した上で、我々にとって違和感のない、リアリティのある世界観の構築です。魔法以外は、ほとんど現実に即した世界で物語が推移していきますので、リアルな世界観を構築しなければすべてが台なしになってし

まうと思いました。ファンタジーとリアリティの融合ですね。そして、もっとも重視したのが、登場人物たちの感情の流れです。どんなドラマもそうでしょうが、いろいろな事件が起こり、それによって登場人物たちの感情が揺れ動きます。それをていねいに追い、シリーズ全体でのキャラの感情の動きや流れに不自然なところがないようにしなければ、決してリアリティのあるドラマは生まれません。

実は身代わりだったネコ

――印象に残っているキャラクターは？

下田：人ではありませんが、第11話の最後でユメに抱かれながら死んでゆく子猫です。原作脚本のほうでは、高橋ミツ子が亡くなることによって、ユメの魔法に対する意識を問う形でしたが、シリーズ構成上、ユメをそこまで追い詰めていいものかどうか問題になって。それで身代わりとなったキャラ（？）なので、特に感情移入しております。

――印象に残っているシーンは？

下田：全部です（笑）。

――劇団での活動が『魔法遣い』に及ぼした影響などはありますか？

下田：依頼されて舞台の演出もしていますが、やはりここでも重要なのが、登場人物の感情の流れです。板付きの舞台で90分なり2時間なりの作品を演出する上でも、キャラの感情の流れは、揺れるにしろ一貫していなければいけません。その点に関してはアニメも同じ考えで行っています。理想としては、生身の行う芝居を、絵で描いたフィルムにも焼きつけたい……そう思っています。

――最終回まで制作された、今の気持ちは？

下田：この世界観をすべて描き切ったわけではないので、正直終わった気がしません。現実にいる、ひとりの少女のひと夏を描いただけですから。

――『魔法遣い』の今後の展開は？

下田：この世界に住む人々を、もっともっと描きたいですね。現在、小説やCDドラマなど、どんどん広がり続けていますが、アニメの続編もぜひやりたいです。あわよくば10年くらい続けたいです（笑）。

――読者へメッセージをお願いします。

下田：無事、最終回を迎えた『魔法遣い』。しかし、これからもまだまだ続く（はず）。これからも応援よろしくお願いします。パート2でお会いしましょう！

PROFILE

●**下田正美**
Masami Shimoda

2月12日生まれ。水瓶座。北海道富良野市出身。血液型B型。監督・よろず演出。演出デビューは『幽遊白書』。代表作は『セイバーマリオネットJ』『BOYS BE』。最近作は『藍より青し』『魔法遣いに大切なこと』。

「4月から『E'S OTHERWISE』というアニメ作品の監督をすることになりました。応援、よろしくお願いいたします。でも、忙しすぎて……青い南の海が恋しいです」。

「よい魔法でした」に至る道

原作・脚本 ● 山田典枝インタビュー

こだわりは細やかな表情

――アニメ版の感想をお願いします。

山田：とってもすばらしかったです。特に絵が。私が書いてないト書き、たとえば駅の風景とか、空の風景とか、そういうものすべて、現場の方たちが工夫してぴったり合うように作ってくださって。「私、気がつかなかったわ」っていうような絵までちゃんと入っていて。世界観を崩さないよう考えて作ってくださったんだとわかる場面が全話にあって、ほんとに満足してます。初めてのアニメーション作品をこんなにすばらしいものにしていただいて、もう何に感謝していいのか、わからないくらいです。

――山田さんが特にこだわった部分は？

山田：キャラクターの表情です。今のアニメ技術でできるギリギリ限界まで表情を出してほしいとお願いしました。もちろん声優さんにも。もう最初から「役者が」「芝居が」っていう感じで話をしていたので、スタッフにも通じて、すごくいい表情になったと思います。

――たしかによく表情が動いてましたね。

山田：しかも微妙な感じで。泣くにも、笑うにもいろんな表情があったり。もの思いにふけるときも、考えの動きで微妙に表情も動くよう表現してもらえたのが、細やかなアニメになってとてもよかった。あとは、私の脚本を監督がたいせつにしますと言ってくださったので、信頼して全部おまかせしました。大正解でした。

――お気に入りのエピソードは？

山田：第1話の、オドオドしながらいろんな表情を見せるユメが好きです。信号渡れないときの顔とか。「お世話になります」と小山田に挨拶して、見つめられて、下向いてぽっとなる顔とか。汗くさいっていうときの顔とか。ほんと17歳の子ってこういう顔するし、こういうことするよなって。自分で書いといて何なんですけど(笑)。ユメの切実さがいちばん表れているのが第1話。第2話以降は善之助くんとか、他人の事情が絡んできちゃいますから。最終話もいろんな切ない表情や切ない思いをするんだけど。自分だけでいっぱいいっぱいっていう、あの第1話のユメがいちばん好きかなあ。

――第10話の家が燃える話でも、ユメはいっぱいいっぱいじゃなかったですか？

山田：そうですね。今まで自分のしてきたことを見に行って、「満足してもらってないんだ、私の魔法」って落ちこみますね。上京したてで何もわからないっていうんじゃなくて、こんどは次のステップで迷っているユメ。それまで思ってはいても口に出さなかった、魔法に対する姿勢みたいなものを小山田にぶつけてしまうとか。自分で書いてて「ああ、ユメ成長したな」って思いました。今までの自分と違っていれば、それは「成長」と言っていいかなと思うので。

東京タワーを曲げるには

――キャラクターでお気に入りは？

山田：私はケラがわりと。

――アンジェラと瑠奈が人気ですが。

山田：このふたりの設定をきっちり考えてくれたのはプロデューサーです。もともとアンジェラは13歳でもっと気さくで直情型で、東京タワーを曲げても違和感のない性格でした。それをユメと同い年の、プロデューサー曰く「鉄仮面」にしたので、じゃあこの子が最初の原稿どおり東京タワーを曲げるとしたら、どういうシチュエーションだろうと悩みました。魔法のコントロールは完璧と言うくらい自信のある子なのに、「なんでこんなに具合悪いんだろう、私」って自分の恋心に気がつかない、間抜けなところがおもしろいかもと思って、ああいう展開にしたんです。『魔法遣い』全話通して、心底悪い人って出てきません。そこが物足りなかったり、こんな都合のいい話って言われてるかもしれませんが。逆に、悲しい人がたくさん出てきてしまいました。「人間って、お母さんから生まれたときから悪かったわけじゃないよね」っていう気持ちが、私にはあって。だから悪い人より悲しい人のほうが、リアルに近いんじゃないかと思うんです。プラス、登場人物がだんだんかわいくなってくるとか、だんだん好きになってくるとか、そういうふうにできたらいいなあと思いました。それこそ連続ドラマの醍醐味なので。

CDも本も初めて出会う『魔法遣い』

――ドラマCDが発売されましたが、章題が白、青、赤で、最後まで妖怪ネタかと思いきや。

山田：「遠野の河童は赤い」に掛けてるんですけどね(笑)。「赤」は、かわいいアンジェラがたっぷりです。誰も知らない一面を出すのもいいだろうと思って、彼女のかわいいところを描きました。「実はね」っていうのを書くのが好きなんです(笑)。あと、アニメやコミックを知らなければ聞いてもつまらないというのも嫌だったので、ドラマCDで『魔法遣い』に初めて出会う人にもわかるよう努力はしました。

――『魔法遣いに大切なこと　プライマル』は、山田さんにとって初めての小説ですね。

山田：ええ。めざしたのは『あしながおじさん』のような「お手紙文学」です。小山田先生は、最初は誰だかわかりません。最後まで読むと、ユメが小山田先生の説明を少ししてるんですね。『魔法遣い』を知らない人が読んだら、小山田先生って何だろう、誰だろうって思うと思います。で、最後にこういうことだったんだよと。『あしながおじさん』の最終章の感じを狙ってみました。CDドラマも小説も、アニメやコミックを知らなくても楽しめることを目標にしています。そのかわり、全部をチェックしたら、すべてが補完し合っていて、すごい量の情報が得られておもしろいはずです(笑)。

CD INFORMATION

Now In Store!

「魔法遣いに大切なこと TRICOLORE DREAMS」

●ドラマCD
(山田典枝書き下ろしドラマ3本ほか)
●2,913円　●パイオニアLDC

PROFILE

●山田典枝
Norie Yamada

東京都出身。
脚本家。TV『中学生日記』やラジオドラマの脚本などを手がける。2000年8月、実写映画のシナリオとして『魔法遣いに大切なこと』を城戸賞に応募。角川大映のプロデューサーの目にとまり、アニメ化、さらにコミック化されることに。『魔法遣いに大切なこと』が初アニメ脚本。サルサが好き。

世田谷
12-35

下田正美×山田典枝●ふたりのキャラクター観

菊池ユメ

下田→現実にいるであろうふつうの女の子で、魔法は彼女のもつ技能あるいは才能のひとつとして捉えてました。「足が人より速い」とか「計算が得意」とか、そういうものの延長線上にあるという感じです。

山田→主役なので魅力的な人物にしたいと思いました。でもその魅力はすぐ気づかれるものではなく、1話から12話まで観ていただいたら、必ず人の心に残るような女の子が目標でした。最後に「大切なこと」を見つけたような「感じ」でおいておきたかったので、あまり個性的にせずニュートラルで、強いて言えば人の言うことに耳を傾ける素直な子にしました。ですからユメの魔法の選択は、人に怒られるか怒られないか、満足してもらえるかもらえないかが基準になってしまいます。でも最後の最後に、自分で考えて、人の心に踏みこんだ魔法を遣いますよね。それが自分の魔法の表現だし、それでもし小山田がもっと傷ついたなら、こんどはもっと心をこめた何か、魔法じゃない何かで、小山田先生のためになりたいって思うところまで成長できましたっていうお話を作りたかったので。今回、菊池ユメに関してはほんとに満足しています、すべての表現において。

アンジェラ・ブルックス

下田→自分に絶対の自信をもち、それが嫌味にならない、カッコイイ女の子。

山田→鉄仮面キャラなんですけど。でも涙もろいところがあったり、恋をしている自分に気がつかなかったり。わりと人間ってそういうところあるよねという部分を出したかったんです。「なんか今日イライラしてるんだけど、なんでだろう」って思うとき、ありますよね。よく考えたら「彼から電話こないから、私イライラしてんだ」って気がついたり。そういう、人に影響される自分を知るということをアンジェラにさせたかった。このモヤモヤしている気持ちはなんだろうって。自分に向き合うことで、自分の中の嫌な部分、弱い部分を見なくてはならないかもしれない。でも向き合わないと、それは解決しないことだから。すごく完璧に見える人でも、そんなことはないんですよということが表現できてたらうれしいなと思います。

ミリンダ

下田→ある意味、山田さんの理想も入っているイイ女（笑）。原作脚本には彼女の見せ場が多くあるのですが、今回描ききれてません。非常に残念です。

山田→雑でおせっかいなところが、私に近いかも。若い子に会ったら、「ごはん食べた？　お腹空いてない？」って、ついおせっかいを言っちゃう感じ（笑）。それでいて、きれいでセクシーなお姉さんっていうのはイメージどおりでうれしかったです。ミリンダも悲しい女性です。小山田に対する思いは、ただ好きとか嫌いとかじゃなくて、彼の人生までいっしょに背負う。それこそ「いっしょに苦労してもいい」って感じなんだけど、わかってもらえない。「嫌いだ」とも「離れろ」とも言われず、サルサのDJとしてのセンスを認められて、小山田のそばにはいられる。それはすごく切ないことなので。もっと掘り下げて、もっと深く表現したかったキャラですね。最後の最後、ミリンダがユメに「もう私じゃどうしようもない。あなたが遣う魔法だけなのかもしれない」って弱音を吐きます。「ああ、ミリンダもこういう部分があるんだ」って、親しみを感じてもらえたらいいなと思うんですけど。

森川瑠奈

下田→ユメが唯一、下北沢でお姉さんぶれる相手。瑠奈の存在によって、ユメのキャラに幅ができました。

山田→私が思った以上に、アニメの中でよく動いてくれて。彼女が画面にいるからすごくいい絵になるっていう、思いがけないいいキャラになってくれました（笑）。瑠奈も、プロデューサーがこういうキャラがいてもいいんじゃないってアドバイスをくれて。ただ、出てくる以上は設定をもたせたかったんで、いろいろな事情とか、あの年代ならではの真似の江戸弁を話す小学生にしました。TVとかの真似して変なしゃべり方する子っているじゃないですか、あんなノリで。書いてるときも楽しかったんですが、映像になった瑠奈ちゃんを見るのがすごく楽しくて。最初、瑠奈は小山田先生が大好きで、彼のもとに来る若い女の研修生は大嫌いって設定にしてたんですけど。書いていくうちに瑠奈とケラがコンビになってきて、「ああ、こういうことがあるんだあ」っておもしろかったです。

川原多佳子

下田→小山田の心の中に生きる女性。「ヒトの心の中に生きている」というのはどういうことなんだろう？と、ずっと考えながら描きました。

山田→彼女を事故で失って10年、小山田は絶望の中で暮らしているわけですが。ユメの魔法で、事故で死んだのは小山田で、多佳子が生き残っていたらというシチュエーションが現れます。多佳子の10年後は、結婚して、子どももいます。過去にいつまでも縛られている小山田とは違い、「私は"生活"してるの。あなたを忘れてはいないけど、私はちゃんと私の人生を生き抜いているのよ」って。多佳子は一所懸命に人生を生きる人。それが最終話でいい感じに描かれたと思います。10年後の多佳子に出会ったことで、小山田が吹っ切れはしないんですけど。ただひと言、ユメに「よい魔法でした」って。もう小山田の心の中にしかいない多佳子を、ユメが感じとって実際に見せたっていうと、ほんとうにできすぎっていう魔法なんだけど。観ていると、ユメが小山田のためを思って遣う気持ちのいい魔法になってるんですよ。それは川原多佳子という女性の力でもあると。みんな毎日を一所懸命生きてるんだけど、多佳子は特に生命力に輝く、きれいでかわいい女の子だったんです。

動くユメに感動！ キャラクター原案・漫画家●よしづきくみちコメント

COMIC INFORMATION

Now In Store!

「魔法遣いに大切なこと」全2巻

●原作／山田典枝、作画／よしづきくみち

●各740円　●ドラゴンコミックス（角川書店刊）

PROFILE

●よしづきくみち

Kumichi Yoshizuki

1974年1月生まれ。東京都出身。

イラストレーター、漫画家。「月刊アフタヌーン」（講談社刊）に投稿、佳作入賞。藤島康介氏のアシスタントを経て、2000年にサイトを立ち上げ、そのイラストがプロの編集の目にとまって仕事につながったとか。代表作は『魔法遣いに大切なこと』。「昔買えなかったアニメDVDや写真集を購入。インスピレーションを刺激されます。いい季節になってきましたので、そろそろ撮影旅行にでも行きたいです」。

http://www2.odn.ne.jp/~tuchinoko/

――アニメ版をごらんになった感想は？

よしづき：とにかく動くユメに感動！　コミック版とは感じが変わっていますが、アニメ版のほうが山田さんのイメージに近いのかなと思いました。

――お気に入りのキャラは？

よしづき：アンジェラです。容姿、性格とも非常にイイです。ユメと絡ませると魅力倍増！

――特に印象に残ったエピソードは？

よしづき：やはり最終回ではないでしょうか。コミック版とは違った、原点のエンディングを見ることができました。

――コミック版と比較して、特に印象深いシーンやエピソードはありますか？

よしづき：高橋のおばあちゃんに関わるエピソードは、興味深く拝見しました。アニメ版で、エンディングへの流れを大きく変えるポイントですから、コミック版を見た方でも純粋に楽しめると思います。

――今後の仕事情報を教えてください。

よしづき：『魔法遣いに大切なこと』のDVDジャケットを引き続き描かせていただきます。コミック版の続編の希望もいただくのですが、ぶっちゃけて言うと皆目わかりません。私の一存では何とも言えませんし（笑）。あと角川スニーカー文庫より、近々私がイラストを担当した小説が出ます。お楽しみに。

PALETTA INTERVIEW ■

美少女ユニット、月へ飛ぶ！

●「妄想科学シリーズ　ワンダバスタイル」

**弱冠13歳の九十九博士の目標は、
エコロジカルにアイドルユニット
「みっくすJUICE」を月へ飛ばすこと！
この奇想天外な作品はどこから始まったのか、
そしてキク8号など作品を彩るキャラについて、
原作者の六月十三氏と
キャラ原案のごとP氏に聞いてみた！**

ANIME INFORMATION

Now On Air!

「妄想科学シリーズ　ワンダバスタイル」
●千葉テレビ、テレビ神奈川、テレビ埼玉、
三重テレビ、サンテレビジョンにて放映中
●CSキッズステーションにて放映中
http://www.wandabastyle.com

© 2002 ワンダーファーム／ワンダバスタイル製作委員会

原作・シリーズ構成 ● 六月十三インタビュー

「萌え」を科学するって？

PROFILE

●六月十三
Mutsuki13

1959年6月13日生まれ。大阪十三出身。営業、企画、脚本、作詞、司会、プロデューサーなど幅広く活躍。代表作は『センチメンタルジャーニー』『天使のしっぽ』など。最新作は『HAND MAID マイ』。

――『ワンダバスタイル』誕生の経緯を教えてください。

六月：「4人の声優さんが新たにユニットを組むので、それぞれのキャラクターの設定を」と依頼いただいたのが始まりです。まず、単なる美少女モノにはしたくない、今までにないアクの強い個性豊かなユニットにしたいと考えました。4人が最初から仲よしというのもワンパターンなので、すげぇ仲が悪くて音楽ジャンルも違うバラバラな個性がひとつになっていく過程をドラマにしよう。でも、デビューするためとかコンサートのためだけに協力していくのも単純だし、イマイチおもしろくない。だったら誰もできない、またはやろうとしない極限の目的に向かって、命をかけるくらいの大げさな作品にしよう。それで「人類初の月面コンサートをやる！」という荒唐無稽な世界観を設定しました。よって、4人のアイドルユニット「みっくすJUICE」を月まで打ち上げる計画を『ワンダバスタイル』として企画したのです。

――「妄想科学シリーズ」の妄想科学とは？

六月：妄想科学は、「空想科学」を法則や原理を無視してハチャメチャにやりたいということから思いつきました。私が考える「空想」とは、ある程度の予備知識やその道に精通した情報があってこそできるもの。しかし「妄想」は知識や情報は無視して、ただおもしろく奇抜であっていい。落語の「あたま山」のような作品を作ってみたいと以前から考えていました。

――タイトルの「ワンダバ」の由来は？

六月：業界では、作品中で何かことを起こす、アクションの前に視聴者の期待を煽るために準備するシーン――次の大きなシーンへの溜めとでもいいましょうか――を「ワンダバ」といいます。語源は某特撮系作品で、音楽家の冬木透先生が作曲された男性コーラスによるスキャット「ワンダバダバダバ～♪」からだと思いますが。そんな「ワンダバ」シーンが必ずあって、そこから妄想的なメカニックが発生、発進する！　そんなアニメにしたくて、『ワンダバスタイル』と命名しました。

――作品の見どころを教えてください。

六月：第1話では壮大なるゴムパチンコで成層圏を超え、第2話では打ち上げたカプセルが地球の引力で大気圏に突入し、搭乗する美少女型人工衛星キク8号の服が大気との摩擦で燃え尽き、素っ裸で落下する……。こんなシチュエーションって過去にありますか？　そう、今までにない突飛な状況下におかれた美少女のリアクションが、本作品の「"萌え"を科学する」ということなのです（笑）。

CD INFORMATION

Now On Sale!

**「みっくすJUICEヴォーカルバラエティアルバム
『宇宙百華』」**
●2,200円（税込）
●ランティス

DVD INFORMATION

2003.6.25 In Store!

「妄想科学シリーズ ワンダバスタイル」Vol.1
●初回限定版7,500円、通常版5,800円
●DVDジャケット、初回特典全巻収納BOXは
ごとP描き下し
●メディアファクトリー

MIX JUICE SUMMER PIN-UP
ILLUSTRATED BY GOTO P

●バラエティアルバムCD『宇宙百華』(ランティス)ジャケット

はじめに『ごとP』氏の絵ありき

――ごとP氏を「みっくすJUICE」のキャラクター原案に抜擢した理由は？

六月：今、私の知るところでは、ごとP氏以外のデザイナーは考えられません。彼が描く美少女こそが本作品の要です。細かな理由はなく、感情的に、生理的に、直感的に、ごとP氏がホームページで描かれているイラストを拝見して「これだっ！」と思いました。

――ごとP氏のキャラクター絵から影響を受けた部分はありますか？

六月：ごとP氏はとても可憐で美しい少女を描かれます。その可憐な美少女を科学的にいじめてみたい。美しいからこそ、状況が悲惨であってもきっと絵になる！　このような不謹慎極まりない考え方は、ごとP氏のファンの皆さまからお叱りをうけるかもしれません。でも、ごとP氏のキャラクターだからこそできる企画であり「美しいから」汚してみたい！って思ったのです……。ですから影響ってもんじゃなく、ごとP氏がデザインされなかったら、この企画はなかったと思います。

――読者にメッセージをお願いします。

六月：ただかわいいだけの美少女モノに飽きた方、視覚的な刺激を必要とされる方、科学に興味がある方にぜひとも観ていただきたい！　そして、「そんなのありかよっ！」とモニターに向かって突っこみをいれていただきたい！　そう、本作は科学的ボケに徹した突っこみ養成アニメです！　作品と視聴者がオンエア時に一体になることで、爆笑漫才コンビとなるのですから。……しかし、突っこみすぎてモニターが破損しても私は責任とれません（笑）。

FLY US TO THE MOON

ILLUSTRATED BY GOTO P

六月氏が語る「キク8号」の秘密

01「厚着をすると眠くなる」……「薄着」「露出」の必然性

全身の皮膚は「軟質太陽電池」のために、衣類で覆うことで充電の妨げになる。定格電圧を得られないとしだいに眠くなり、全機能停止となる。これがほんとうのスリープモード。また、暗くなると寝る（まさに幼児！）、天気が曇ると眠い（猫かっ！）、ふだんから薄着で肩や腕の衣類はシースルー生地を多用している。冬場でも涼しい格好をしている。

02「恐怖の過充電」……「スクール水着」「ブルマ」着用の必然性

真夏の太陽下では「軟質太陽電池」の許容量以上の過充電が起きるので、光を遮光する「スクール水着」（厚地の紺色は遮光に最適）をおもに着用する。また成層圏でも、真夏以上の過充電が起きるために「スクール水着」は必須！　「ブルマ」着用で遮光する場合もある。

03「急速充電時（交流）には毛髪がカールする」

体内のどこから出すのか関係者も知らない電源コード（コンセント）で、交流の電力を供給すると静電気が発生し、毛髪がカールする。通常の太陽電池のような直流の電力なら問題はないのだが。

04「毛髪の色変化は危険信号」

頭部にあるCPUを保護するための毛髪だが、人体に影響のある放射線（宇宙には大量）の量に応じて変色する。通常（地球上）では「青系」だが成層圏を超えたところから「緑」→「黄色」→「橙」→「赤」へと変色する。

05「右手はアンテナ、左手は受話器」

右手を天に向けてアンテナ代わり、左手の親指を耳に小指を口に近づけて送受信します。感度がよいと天に向けた右手は親指、ひとさし指、中指を立てる（パリ・サンです）。感度が悪いと右手は、ひとさし指だけ。通信不可能な場合は、右手はグー。第三者でも左手（受話器）で通話できる。

06「どこまで人間と同じなのか？」……女体の神秘

ずばり！　開発した九十九（13歳）には、もちろん女性経験もなく、その膨大なる知識の中に性教育は皆無である！　九十九自身、資料不足と興味がないために、その裸体には「ビーチク」「ヘソ」（以下省略）はない。

※ウワサでは、その外見（顔）は幼きころの初恋の人らしい。

07「ロボットだから、飛ぶのか？潜るのか？加速装置はあるのか？」

ない！　まったくといってよいほどに。基本的に兵器ではなく、自走式計測機である。技術試験衛星を美少女にしただけ。

08「隠された能力」……その性能は？

A）現在位置を音声で知らせる！（カーナビかっ！）
B）電波時計で時間がいつも正確！（腕時計かっ！）
C）「電気工事士」「電検三種」の技術をもっている！
（「碍子工事」もできるゾ）
D）世界の短波放送を受信するのが趣味。
（「ベリーカード」収集が大好き！）
E）アマチュア無線の「コールサイン」だってあるんだ。
（「ハムろう！」）
F）音響カプラを受話器のように使って
PC通信だってできるんだ。
G）「MZ-80B」のカセットテープを聴いて、
どんなソフトか当てることができる。
H）目と手だけで紙テープリーダーにもなる！
（パリティエラーもすぐわかる）
I）体の中に「電子ブロック」が流用パーツとして
使用されているらしい。
※以下、省略……。

●夏輪ひまわり●
元演歌歌手。ユニットのリーダーで、歌唱力もいちばん。正義感が強い。宇宙に出て「酸素欠乏恐怖症」に。
（CV　中原麻衣）

●冬出ゆり●
元ロック歌手。振り付け担当。勝気な性格。トラブルメーカーで、ひまわりとケンカが絶えない。宇宙に出て「高所恐怖症」に。
（CV　植田佳奈）

●秋茂あやめ●
元フォーク歌手。ユニットでは作詞担当。内気で引っこみ思案。わがままな一面も？宇宙に出て「閉所恐怖症」に。
（CV　斎藤千和）

●春野さくら●
元童謡歌手。歌やダンスはまるっきりダメ。お笑い系バラドル向きっぽい？　宇宙に出て「暗所恐怖症」に。
（CV　森永理科）

なぜ僕の絵なのか不思議でした

キャラクター原案●ごとPインタビュー

PROFILE
●ごとP
Goto P
イラストレーター。ゲーム『Close to〜祈りの丘〜』キャラクターデザインなど。「メガミマガジン」（学研刊）で『みっくすJUICE』連載終了。「電撃姫」（メディアワークス刊）でコラム連載中。

5人そろったときの対比を考えて

――「みっくすJUICE」のキャラクター原案で、ごとP氏が抜擢されたきっかけは？

ごとP：たぶん『天使のしっぽ』のDVD特典用にイラストを描いたことじゃないかなあと思います。

――各キャラクターのデザインコンセプトを教えてください。

ごとP：キク8号は、九十九にこき使われるらしいので、見るからにイジラシくてよい子な感じを狙ってみました。あとは、ロボ子なんですけど、人間同様に描いてほしいという要望があったので、そこはかとなくロボット感を漂わせるのに苦労しました。

夏輪ひまわりは、最初描いたラフがボツを食らいまして（笑）。自分の中ではヒーローっぽいイメージだったのですが、どうも六月さんのイメージと違ってたらしくて、「こんな感じナンダヨー」と僕が昔描いたイラストを指定されたんです。よってひまわりだけ、ほかのキャラとデザインがズレてまして、線がとても多くなっております。いちばん苦労したキャラですね。

冬出ゆりは、ふだん僕が描く絵はあまりアニメ向きではないと感じていたので、『ワンダバ』については額は広く、前髪のほうにボリュームがある感じで統一しようと思いました。そこから出てきた髪形です。5人並んだ対比を考えて、ひまわり（ボツVer.）と対になるように考えました。露骨にリーダーに噛みつくタイプではなく、芯は女の子っぽい感じにしてみたかったのですが。

秋茂あやめは気が弱い娘さんという設定だったので、うつむくと視線を遮る髪形にしました。フォークソングというより、ピアノとか弾いてるイメージです。メガネは最初から考えてたわけではないんですが、やっぱメガネっ子ぽいなあと思ってラフに描き足して送ったんですよ。んで、じゃ歌ってるとき以外はメガネにしましょうという流れだったと思うのですが、いつの間にか完全メガネっ子になってました（笑）。

春野さくらは、先にキクがありまして、キクと被らないロリなら、天真爛漫な娘だろと思ってこうなりました。ぶっちゃけ、「みっくす」内のミニ○ニ担当というイメージです。そしたら「みっくす」内でどうふるまうかすぐ想像できたので楽でした。いいかげんで自分だけ楽しそうな感じだろうと、そんなデザインにしたつもりです。

――特にお気に入りのキャラクターは？

ごとP：現状ではまだ本編がよくわかってないので、誰がいいとか判断つかないんですよ。ただ、キクちゃんはその素性が特徴的なので、今のところうまくデザインできたのではと思っております。

アニメの共同作業に参加した感じで

――「メガミマガジン」（学研刊）での『みっくすJUICE』連載について、なにかエピソードはありますか？

ごとP：いちおう5人がそろって対比がでるようにデザインしたつもりだったのですが、しばらくの間「みっくす」の4人だけ先行して露出するという話になりまして。キクのキャラクターデザインがいちばん自信があっただけに、内心ガックリきてました……。

――『ワンダバスタイル』の企画を聞いたときの印象は？

ごとP：驚きました（笑）。アニメのお仕事というのも驚きですが、SFだし、ドタバタギャグだし、お色気もありだし、内容を聞けば聞くほど「どうして俺なんだろう？」と不思議に思うばかりで。何度も「マジっすか？」と尋ねてしまいました。ただ、六月さんが言うんだから確かなんだろうと、お受けした次第です。

――自分のデザインしたキャラがアニメで動くことについてご感想は？

ごとP：僕の絵をそのまま動かすのはやはり無理があったみたいで、アニメ用にデザイナーさんがけっこう直されてるんですよ。だから自分の絵が動くというより、共同制作に参加できたといった感覚です。いい経験になりました。

――アニメへの期待感は？

ごとP：現時点でまだアニメを拝見できてないのですが。どんな内容になっているのかとても楽しみであり、不安であり、複雑な心境です。よい作品になっていればと祈るばかりです。

――読者にメッセージをお願いします。

ごとP：ホームページを開いてますので、ごとP宛てにご意見とかありましたら、ぜひぜひ。今後とも『ワンダバ』ともどもよろしくお願いします。ホームページのアドレスは http://www.mirai.ne.jp/%7Egotop/です。

PALETTA INTERVIEW ■

かわいい女の子の定義!?

シリーズ構成●杉谷祐インタビュー

●「成恵の世界」

アニメ大好き少年、和人が恋した少女はなんと宇宙人!?
「私が宇宙人でも？」「うん」
そのときから和人のSFちっくな日常が始まった！
現在TV放映中のSFラブコメディは、
ふたりのベテランアニメーターが監督を務める、
ちょっと異色な作品。そのアニメ化の現場について、
シリーズ構成の杉谷祐氏に直撃インタビュー！

ANIME INFORMATION
Now On Air!
「成恵の世界」
●毎日放送、中部日本放送、テレビ埼玉、千葉テレビ、テレビ神奈川ほかで放映中
●原作コミック『成恵の世界』1～5巻（丸川トモヒロ 角川書店刊）発売中
http://www.bestack.co.jp/narue

© 丸川トモヒロ・角川書店／成恵の世界製作委員会

SF要素が「飾り」のSFラブコメ

――最初はラジオドラマから始まったとか。

杉谷：ええ。ビースタックで「カドカワ・サウンドシネマ」というシリーズをもう2年やってるんですが。スタッフのひとりが『成恵の世界』が好きで「次、これやらない？」って言ったのが、『成恵の世界』のラジオドラマ化のきっかけです。通常9週分、CDにして3枚分がひとつのプログラムなんですが、1年目の末に3週余ったので特別に12週CD4枚分を『成恵の世界』でやりました。それがけっこうおもしろくて。

――作品の世界観についての印象は？

杉谷：SFのギミックがいやらしくなく、うまくきれいに置いてある。ストレートにラブコメやってるわりには、お姉さん（香奈花）が年下だったり。ウラシマ効果ってSFではすごくポピュラーだけど、あのようなマンガではふつう出ないよなみたいな。で、それらを正面きって処理してない。ギミックでしかなかったりする。なんかSF、SFしてなくてすげえいい感じだよなと。わかるとおかしいけど、わからないと読みとばすしかないので、マニアックだなとは思いますが。そういう俺の好きな部分を、音ではちょっと表現できませんでした。

――それでアニメ向きだなと？

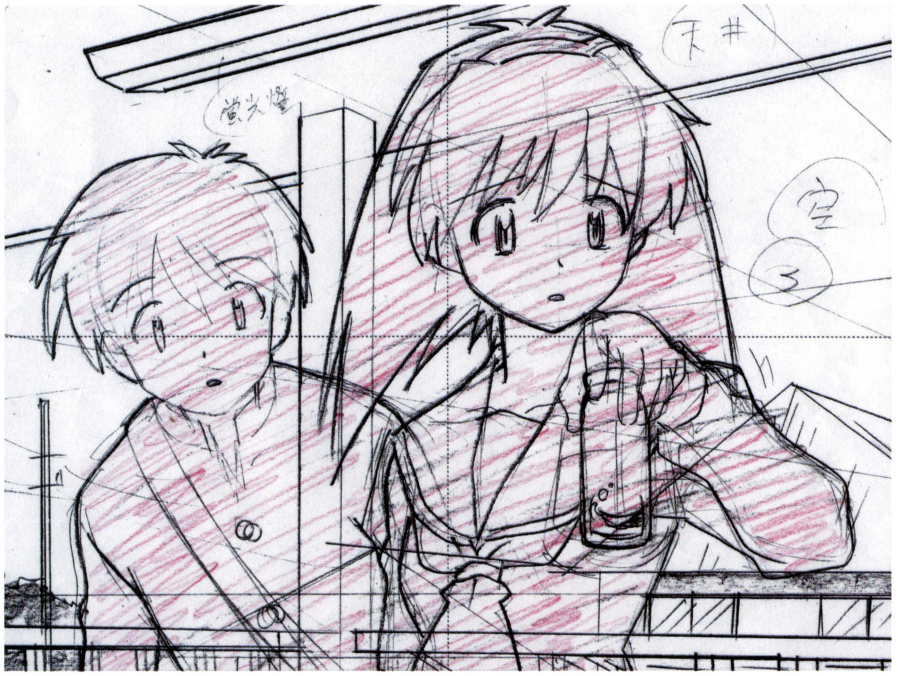
杉谷：そうですね。設定的にはつらいと思ったんですけど。どうせなら絵で動かしたいよなっていうのはありましたね。

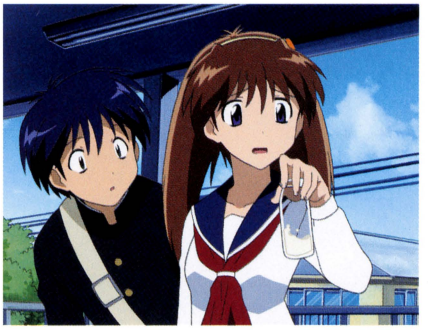
――原作の丸川トモヒロさんから希望は？

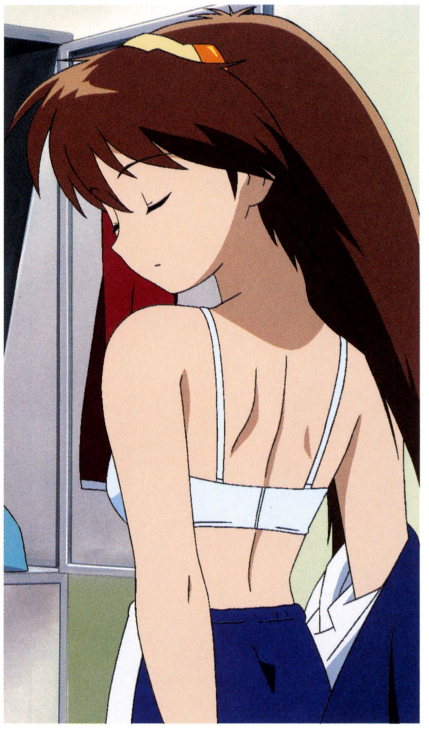
杉谷：原作はなるべく無視してくださいとリクエストいただきました。ラジオドラマのときも「好きにやってほしい。あんまり追っかけてくれなくていい」と言われたのですが、エピソードを組み替えた以外は、ほぼ原作どおりにしました。アニメは多少、八木の扱いとかアレンジしましたが、やっぱり設定関係を変えるわけにはいかないので。原作ものをアニメにする意味がなくなっちゃうので。さすがにそのリクエストは聞けません、すみませんがって（笑）。

――キャラの性格も変えていいとか？

杉谷：というか、丸川さんには媒体が違うことをよく理解していただいていて、原作にこだわる必要はないと。原作は読み切りから始まって、単発連載から連載へと変わったので、微妙に世界観というかキャラクターがブレてきてるんですよね。シリーズを構成するうえで不都合が出







てきちゃったんで、ここはこうしましたという感じで。今回放映の12話分では八木と成恵の関係を裏のテーマとして流しました。原作だと、ある日突然仲よしになってますが、その部分を12話かけるくらいの勢いでやろうと。それでも6話くらいで仲よしになっちゃいますが(笑)。前半は八木ファンにはちょっと辛いかな。

ベテラン監督ふたりが作る『成恵』

――総監督が芦田豊雄さん、監督が森田浩光さんになったわけは？

杉谷：俺が決めたんじゃないですが(笑)。経緯としては、ラジオドラマのCDの1枚目のジャケット、丸川さんが腱鞘炎で描けなくて。急遽セル画にすることになり、原画をスタジオ・ライブの平山貴章さんに頼んだんです。丸川さんの評価もよかったので、CD4枚目のころにはもう平山さんがアニメの企画書用にキャラデザイン上げてたんですよ。で、ライブでアニメ作るなら監督は芦田さんはどうだろうとお願いしたら「忙しい」って(笑)。「監督のかけもちはできないけど、総監督なら。チーフディレクターを立ててくれればやるよ」ってことで、芦田さんの虫プロつながりで森田さんが監督に。結果、大ベテランコンビになったと聞いています。

――美少女SFラブコメの監督がベテランのおふたりということに、狙いはなかったんですか？

杉谷：芦田さんの意向ですが、ベテランがていねいに作ったほうがよかんべなと。ちょっとクセのある原作というか、『成恵』は読者の脳内で完結するマンガじゃないですか。原作は整合性の取れない部分がけっこうあります。でも好きな人たちはいらない情報削って、自分の中の成恵ちゃんで満足してるでしょ。だから成恵が好きな人が作ると、その人が好きな成恵しかできない。それでは反発もでかくなるだろう。芦田さんは成恵がかわいいとは当初思えなかったそうです。まあ、そんな人が作るほうがよかんべなと思っています。芦田成恵観は大好きですよ。屈折したおじさんなので(笑)。

――総監督と監督の役割分担は？

杉谷：芦田さんは制作プロデューサー的な人選の部分ですよね。現場の仕込みとか。作品の中身についても多少かじ取りはしますけど、実際の監督業は森田さんがやってます。ベテランコンビなのであまり意識のブレはないです。ただ作品の雰囲気みたいな部分は芦田さんでしょうか。原作のエピソードをそのまま脚本にしたら成恵がかわいくない、「こんな女、嫌だ」という判断ですね(笑)。ファンは芦田さんの言う「嫌な女」のほうが好きなのかもしれないけど、このエピソードではちょっと薄めようかっていう調節役ですね。

――成恵独特のクセはなくなってるんですか？

杉谷：第1話の前半は、原作どおり変な子です。バット振り回すし。でも後半で「私が宇宙人でも」って成恵が言って、和人が「うん」と言った瞬間に、かわいくなっちゃう。

――和人のそのセリフがキーなんですね。

杉谷：ええ。これも芦田さんの意向ですが、和人が受け入れたことで、成恵は14年間の殻を破って心を開いて、彼女の世界を広げていく。成恵がどうしてこういうキャラになっていくのかという説得の部分として、だいじですね。成恵はまず和人に受け入れられたところから、和人以外の人たちや八木とも関係が広がっていくんです。これは最初の構成段階ではまったくなかったコンセプトです。

「嫉妬」の表現にも迷って

――杉谷さんのキャラクター観は？

杉谷：七瀬成恵は「なるべくかわいくしましょう」です(笑)。原作の成恵はけっこう嫉妬深いんですよ。これはいろんな人たちがいろんなことを言って、いちばん詰まった部分なんですけど。芦田さんは「こんなにやきもちやかれたら、うっとうしくて嫌だ」と。脚本担当の女性も「女の醜い部分がストレートに出てて嫌だ」と言うわけですよ。で、声優の能登麻美子さんは「嫉妬の感情をストレートに出せる成恵ちゃんがかわいい」と言うし、平山さんや俺なんかは「女の子にこれくらいやかれたほうがうれしいよね」って(笑)。結果、やきもちをやく成恵はいきなりは出てきません。まず嫉妬の感情を自分でもてあます。その儀式を一回踏んでから、多少やきもちもやいていく。丸川さんに話をうかがったときに、嫉妬の感情もいろんなことも含めて、現実世界では「こういうことを言ったら、こんな嫌なことが起こるんじゃないか」っていう不安があって、実際に言いたいことを言えない状況があると。でも、この作品の中ではそういうことを気にせず、とにかくなんか言っちゃったら、いいことが起こる。自分の感情を隠さず、思ったことをやっても嫌なことは起こらないという世界を描きたいというのがベースにあると聞いて、原作の成恵はたしかにはまってると思いました。それを生かしつつ、芦田さんの意見との折衷案になりました。脚引っかけて転ばすようなシーンはなるべくやめる。原作の嫌だと思えるような部分を若干薄めたり、アレンジしたりしました。八木はじめは作品的に分解しちゃうと、宇宙人じゃない成恵なのかなと。やっぱり世間とのおり合いがうまくできなくて、自分の殻に閉じこもってる。ふたりを対比するとすごく暗い話に

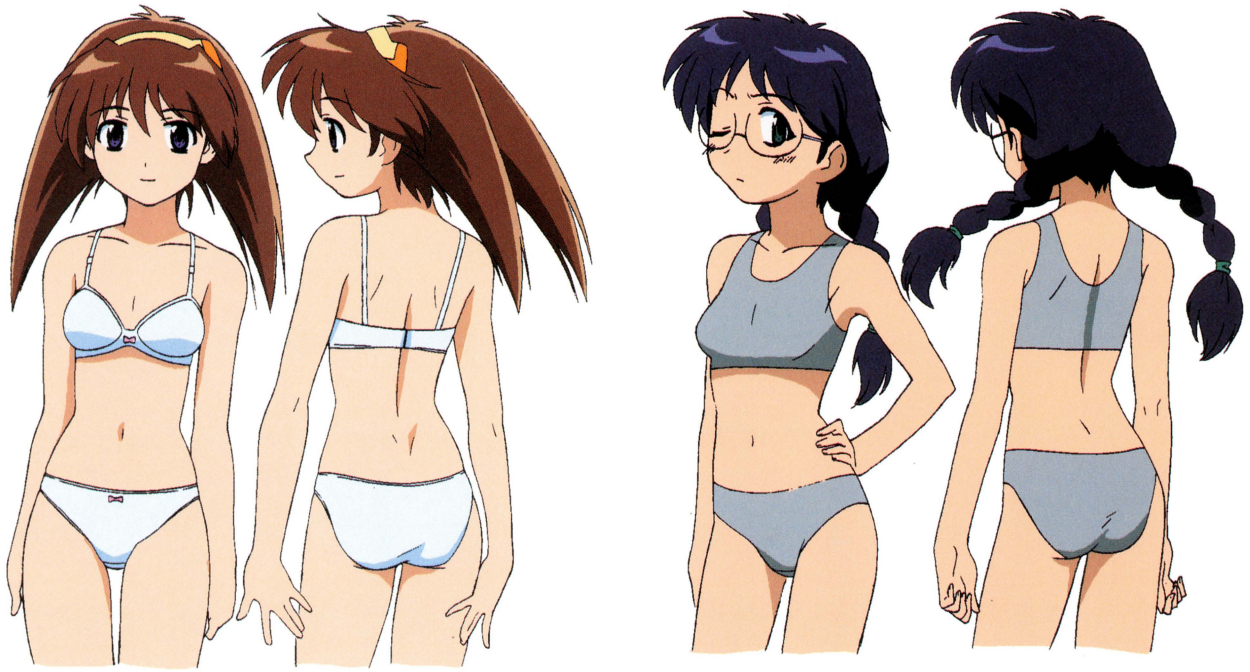
なるし、かといってすぐ仲よくなると八木のキャラクターが立たないので。アニメ全話が終わったら、八木は成恵の世界の一員になっていましたというところまでいければいいなと思っています。芦田さん以下、みんな八木がかわいい、かわいいって言うんです（笑）。留守電聞いて「私はひとりでも平気だ」っていう、切ない八木はかわいいよなって。なんかよくわからない屈折したおじさんたちの意見からできているキャラです（笑）。

朝倉鈴は、原作の初登場時と今ではキャラが違うじゃないですか。多少今の鈴ちゃんのエッセンスを入れつつ、エピソードにきれいにはめたつもりです。またエピローグを微妙にいじって、蘭ちゃん、麗ちゃんも出しました。鈴ちゃん、実は3話分出ます。鈴ちゃんは原作ではこれからすごくだいじな役になっていくそうで。とはいえ最終話までまだ当分かかるらしいですけど、思わせぶりなセリフも最近ふえてきましたよね。それを踏まえたうえで、やはりあの花火の話は必要だろうと。そのうえ、鈴ちゃんは原作では何しに来たのか微妙にわからないじゃないですか。解釈のしようはいくらでもあるって感じで。そこで俺たちの解釈も少し出しました。テイルメッサーの個人的な問題みたいですけど、監察庁は成恵たちに地球からいなくなってもらったほうが助かるんだということをベースに、状況説明を加えています。七瀬香奈花は原作のまんまです。彼女は原作でもキャラが一定してますし、思わせぶりなところは今回のアニメの話にはあんまり入ってませんし。八木と成恵のクッション役でしょうか。

バチスカーフは全然活躍できません。ふつうにお目付け役の感じ。執事タイプ、バトラー的な役割で好まれる、きれいなお姉さんというところでしょうか。あと、海に行くときの足になってみたり。声優の小菅真美さんのバチの評判がわりといいみたいですね。森田さんの意向で、バチも最終回で見せ場を作ってます。最後くらいはちゃんと活躍させてあげようって。ちゃんとかどうかわからないですけど（笑）。原作にないエピソードで、ちょいと暴れます。

――アニメ化にあたって、杉谷さんがこだわられたところは？

杉谷：SFのギミックの映像表現ですね。宇宙船であるバチの処理とか、香奈花のウラシマ効果の処理とか、凝ったらたぶんすごいことができるんです。そのつもりで脚本を作ったんですが、ちょっとふつうになっちゃったかなと。もっともっと凝ってもらえると個人的にうれしかったです（笑）。俺の好きな部分を濃くできなかったのが残念ですね。なかでも、ファンの反応が気になるのはハルナの出現時の津波相殺。ソリトン波は干渉しあわねえだろという突っこみがけっこうあって、俺も思ってたんでやめたんですよ。それを、原作はこうですが、こういう原理でこうはならないというのを説明して。重力制御にし



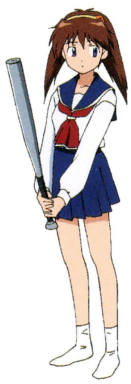
てみましたがどうでしょう。あと、ウラシマ効果もSF好きな人に突っこまれると困るので。原作で亜空間航行と自力のワープの問題をきれいに処理してあるので、ここをなんとかきっちり、せめて突っこまれないようにしたかった。監督と総監督には、脚本の段階で「こうしたいんで、すみませんが」ってお願いしました。

――アニメ版の特にお薦めポイントは？

杉谷：スタッフがすごくおもしろがって作ってくれてます。また、現場とは関係ないんですが、ライブ制作ということでアイキャッチはスタジオ・ライブオールスターズ。吉松孝博さん、只野和子さんと松下浩美さん、『ストラトス４』作監の藤澤俊幸さんとか『りぜるまいん』の大島美和さん。あとご近所のよしみで石田敦子さんの６人に描いてもらいましたので見てください。

――どんな作品になってほしいと思いますか？

杉谷：原作ファンにも受け入れられるといいな。「全然違うじゃん」と言われるのが、いちばん困るので。そして気に入ったらぜひDVDを買っていただきたい。続編につながるかも（笑）。４月中にDVD予約してくださったら、夏ごろには続編が決まるかもしれません。



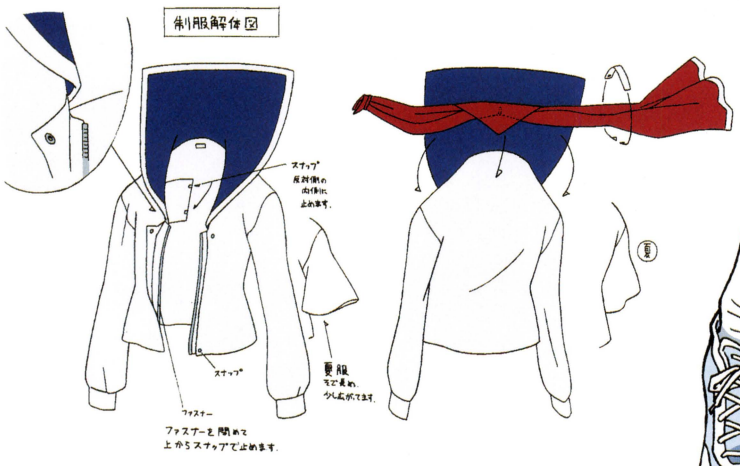
PROFILE

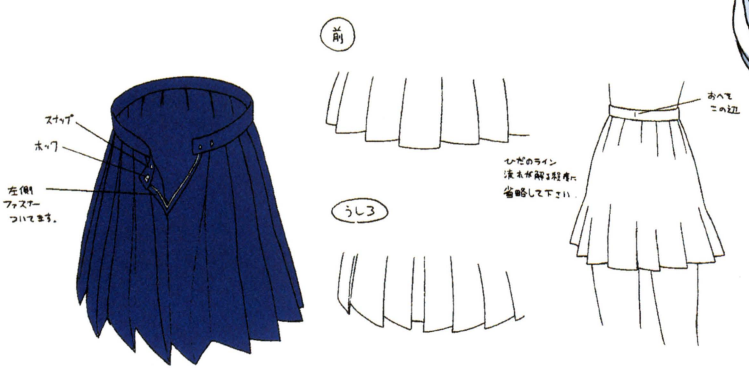
●杉谷 祐

You Sugitani

3月29日生まれ。新潟県出身。血液型O型。

即応予備自衛官、兼業ライター。脚本デビュー作は『ジャイアントロボ 素足の銀鈴』。代表作は『青の６号 歳月不待人』。1987年「SFアドベンチャー」誌にてライターデビュー。その後、アニメ誌、ゲーム誌を中心にライター業を営む。たまに、アニメやゲームの設定をする。ときどき、アニメやゲームのシナリオを書く。





●七瀬成恵●

●八木はじめ●

COME TOGETHER, NEW HEROINES!

「PALETTA Vol.3」で予告されたOVA『R.O.D -READ OR DIE-』の続編について、なんとTVアニメ化の企画が進行中だ！

読書マニアで、男物の黒縁メガネをかけ、化粧っけもないちょっとぽややんな女性、読子・リードマン。彼女の正体は大英図書館特殊工作部のエージェントで、武器である「紙」を自在に操り、本にまつわるトラブルを解決していく。「文系アクション」の言葉を生みだし、OVA、小説、コミックで展開された『R.O.D -READ OR DIE-』の続編とはどんな作品なのだろうか。

まだやりたいことがある

――予告どおり『R.O.D』の続編が決定しましたが、ご感想は？

倉田：素直に「続いてよかったなあ」と。まだやりたいこともあったので。反面、アレの脚本を今度は○本も書くのか……と戦慄したのも事実です。まあ、今回はTVらしいので、より幅広い人に観てもらえるように努力の毎日です。

――続編『R.O.D -THE TV-(仮)』のストーリーを教えてください。

倉田：香港でだーっとサワギがあって、三姉妹がそれをえーいと解決して、メデタシメデタシ。かと思ったら、宇宙から最強の敵が！　とか思ったら、地底から最高の味方が！　と思うヒマもなく隣の家に許嫁が引っ越してきて！　……あっ、夢かっ！　ふう、危ないトコロじゃったわい(男塾的笑顔)。

――OVAの読子と続編の三姉妹の4人の中で、いちばんの本好きは誰ですか？

倉田：読子です。でも3人力を合わせれば！　ダメだ、アニタは本が嫌いなのだ！　そんなワ

PALETTA INTERVIEW ■

R.O.D -THE TV-(仮) 驚異の文系アクションTVで大暴れ?!

脚本●倉田英之インタビュー

ハイ・クオリティな画面がアニメ通をうならせたOVA『R.O.D -READ OR DIE-』。ビデオ3巻では描き尽くせない世界観やキャラクターの存在感に、続編が待たれていた。その夢がついにかなう！　タイトルは『R.O.D -THE TV-(仮)』。主人公も新たに、こんどはTVに登場!?

©スタジオオルフェ／アニプレックス

ILLUSTRATED BY TARAKU UON

初出：「月刊ニュータイプ」1月号（角川書店刊）

ケでやっぱり読子です。……とか思ったら、宇宙から最強の本好きが！

新キャラはこんな三姉妹

――続編の新キャラについて、コンセプトや誕生のエピソードを教えてください。

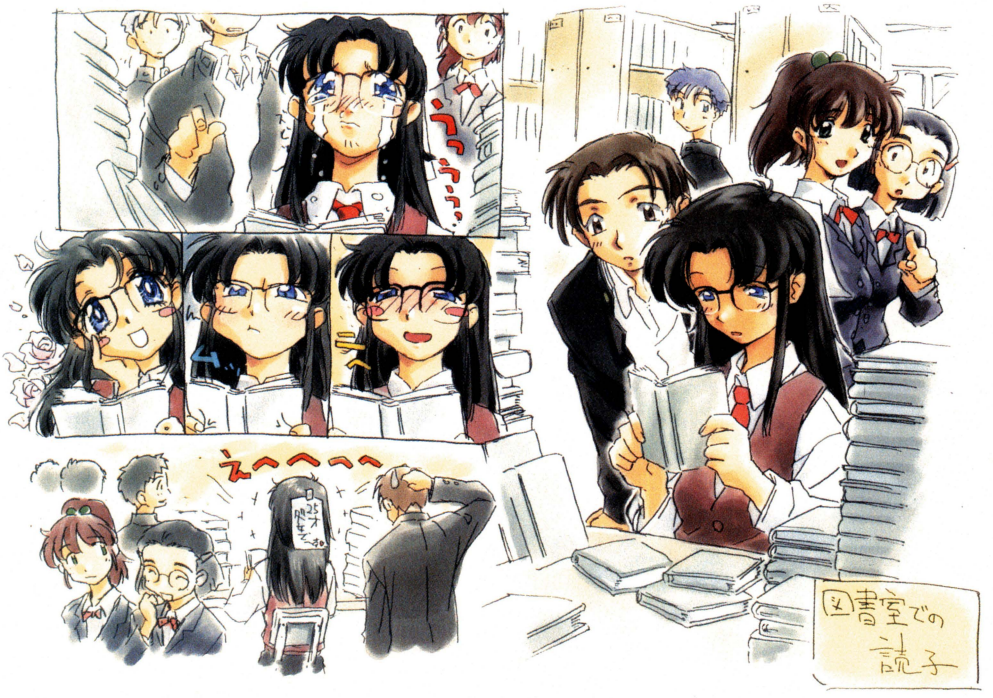
倉田：アニタは「竹本泉さんのようなかわいさでお願いします」と頼んだら、ほんとうにかわいくなりました。さすが羽音さんだなあ、と思いました。石浜（真史）さんはこの前、色紙にアニタを描いたとき、よっぽど出来が気に入ったのか、「かわいいでしょ？　ほら！　やればできるのよ、俺も！」とはしゃいでいました。変わった人だなあ、と思いました。

お姉さんキャラは「包容力にあふれた」タイプか、「ダメなところがまたかわいい」タイプに大別できると思うのですが、ミシェールは「ほんとうにダメな」タイプをめざしてみました。頼りになるのかならんのか、よくわからない性格です。ですので、せめて外面はよくあってほしいと思っていたら、フェロモンばりばりのキャラになりました。昆虫でいうところの「擬態」というヤツでしょうか。……ひどいな、俺のコメントも。

マギーは、某アニメ誌のインタビューで『卓球戦隊ぴんぽん5』（桑田乃梨子／白泉社　花とゆめコミックス）の蒼ちゃん（のイメージ）と書いたら、なんの注釈もナシにそのまま載ったので、ちょっとびっくりしました。でもまあ、実際そんな感じです。気は優しくて力もち。これは山田太郎ですか。

――三姉妹について、特にアニメで見たい動きやエピソードはありますか？

倉田：3人いるので、チームプレイが楽しみです。エピソードはまあ、見たいと思ったら書きますから、毎回ぎゅうぎゅう詰めで、難儀しております。

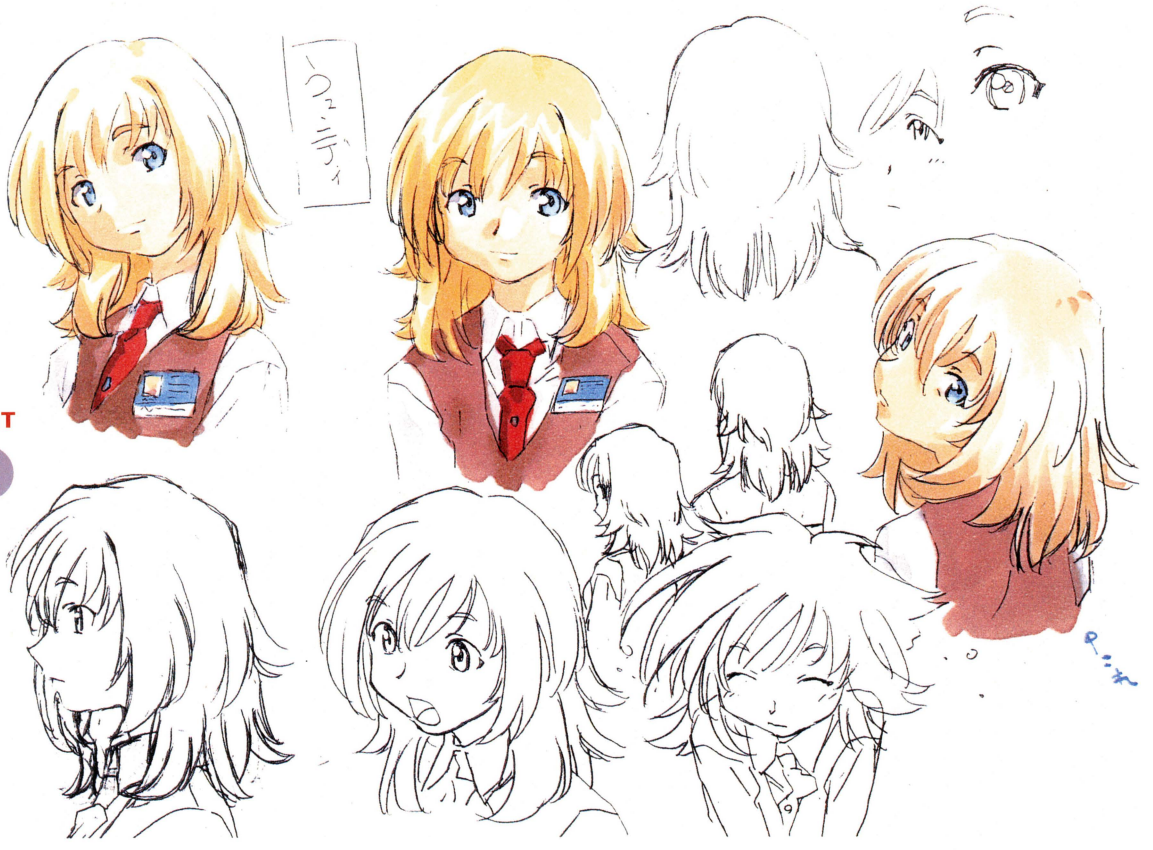


キャラクター原案
羽音たらくCOMMENT

OVA『R.O.D』　読子・リードマン

「OVA『R.O.D』の企画の初頭では、主人公（読子？）も007や某エージェントっぽく、キリッと引き締まった感じでした。設定草案の2稿目あたりから、倉田さんに『もっと地味めに』と言われ、ゆるゆるしたキャラになりました。どこかでネジが抜けてしまったようです。演出上、絶対メガネを外すことはないそうです。お風呂のときや寝るときも。形見のメガネですが、伊達メガネではなくて、読子はかなりの近眼だそうです。『アレ』（※）がデカくなったのは、小説版のねねねとの演出上で、『宝の持ちぐされ』的なものとして設定されたためです」

※読子は巨乳キャラという設定。



キャラクター原案
羽音たらくCOMMENT

OVA『R.O.D』
ウェンディ・イアハート

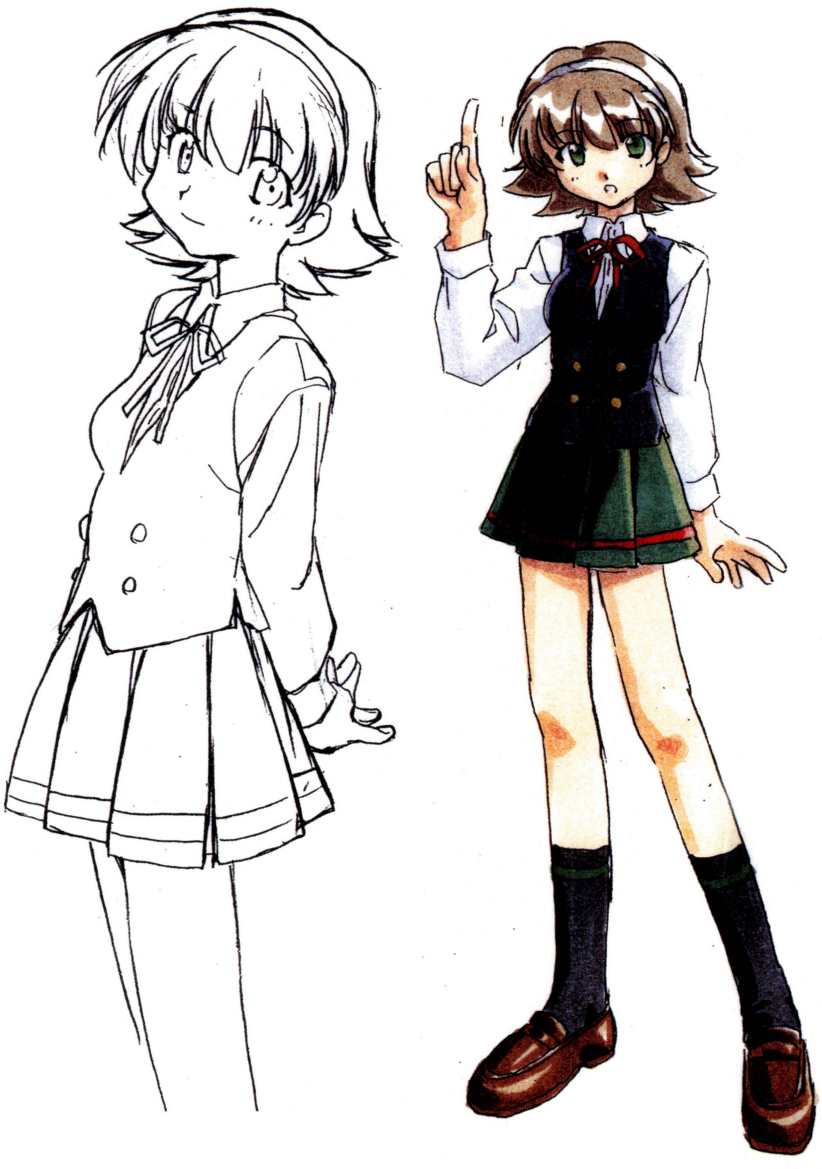
「癒し系のオッチョコチョイキャラです。フワフワのプラチナブロンドの髪、ハーフの血統による肌の色、少しだけつり上がった目と、自分の中でミスマッチと思える要素を足していった、少し実験的なキャラでした。声優の鮭延（未可）さんの声もかわいくて、それに舛成監督の演出もあって、スクリーンではとても魅力的なキャラになり、自分が癒されてしまいました」

――『R.O.D』のシリーズを通して、女性キャラでお気に入りは？
倉田：そのとき、そのときで変わるのですが。最近は（菫川）ねねねが好きです。男らしいので。あと印税がいっぱいありそうなので。

アクションほのぼのドラマ

――『R.O.D -THE TV- (仮)』への期待度は？
倉田：1、2話のコンテを見たのですが。もう、またとんでもないコトになっております。OVAでは「文系アクション」と称して世界を震撼させた我々ですが（と自分で言う）、今回もまた、全然スタイリッシュでない、粋な会話など飛び交わない、新種のアクションほのぼのドラマに挑戦しております。私自身もまた100回くらい見そうです。
――読者へメッセージをお願いします。
倉田：アニメとマンガとゲームと美少女がなくても、別に人間、死にはしません。でもそれがあると、人生はとっても楽しいものです。『R.O.D』のスタッフは、そんな「別になくても死なない楽しさ」を全力でお届けしたいと思っています。気が向いたら、ふらっと観てやってください。

●76ページから羽音たらく氏の『R.O.D -THE TV-（仮）』キャラ原案とインタビューを掲載しています。



PROFILE
●倉田英之
Hideyuki Kurata
1968年7月9日生まれ。岡山県井原市高屋町出身。血液型O型。
作家・脚本家・ライター。デビュー作は1995年『ゆんゆん☆パラダイス』（アダルトアニメ）の脚本。代表作は『バトルアスリーテス大運動会』『TRAIN+TRAIN』（マンガ原作）『R.O.D -READ OR DIE-』など。最近作は『R.O.D -READ OR DREAM-』。高校卒業後、上京。4年のその日暮らしを経てライターに。現在、有限会社スタジオオルフェに所属。
「『赤毛のアン』と'80ｓロックと4コママンガに凝ってます。仕事もしてます。春から夏にかけて、いろいろと新作も。今年度もダラダラとがんばります」。

ANIME INFORMATION
PLANNING NOW!
「R.O.D -THE TV-（仮）」
●監督／舛成孝二、脚本／倉田英之、キャラ原案／羽音たらく、キャラデザ／石浜真史ほか
●OVA「R.O.D -Read or Die-」全3巻発売中
●アニプレックス
●http://www.sonymusic.co.jp/ROD/

NOVEL INFORMATION
Now In Store!
「R.O.D -READ OR DIE-」1～6巻
●集英社スーパーダッシュ文庫　●各514円
●著／倉田英之、イラスト／羽音たらく

COMIC INFORMATION
Now In Store!
「R.O.D -READ OR DREAM-」
●「ウルトラジャンプ」（集英社刊）連載中
●原作／倉田英之、作画／綾永らん

キャラクター原案
羽音たらく**COMMENT**
『R.O.D』 菫川ねねね
「17歳の売れっ子小説家で好奇心旺盛。首を突っこんでは事件に巻きこまれるという設定でした。ヒロインの読子が『アレ』なので、ねねねはウケ狙いの美少女キャラを……と思いましたが、結局、かなり破天荒なキャラらしく活発な感じにしました。どんなに崩れた表情でも、少女らしいかわいいポイントは作るように努力したつもりです。当時、内ハネ髪の少女から外ハネ髪に、ブームが移るころだったように思います」

あの「デカッ！」が動くとき……

●「エイケン」

**こぼれんばかりのタップン巨乳、
チラリズムなどどこ吹く風のあらわな姿態。
松山せいじ氏の異色コミックがなんとアニメになる！
エイケン的美少女をアニメキャラに描き起こすのは、
『R.O.D』で読子・リードマンを巨乳にした偉業の
持ち主、石浜真史氏。アニメのエイケンキャラは
やっぱりデカッ！いのか、とくとご覧あれ。**

ANIME INFORMATION

2003.6.25 In Store!

「エイケン」第1巻
●OVA全2巻　●キングレコード
http://www.starchild.co.jp/special/eiken/

PROFILE

●石浜真史
Masashi Ishihama

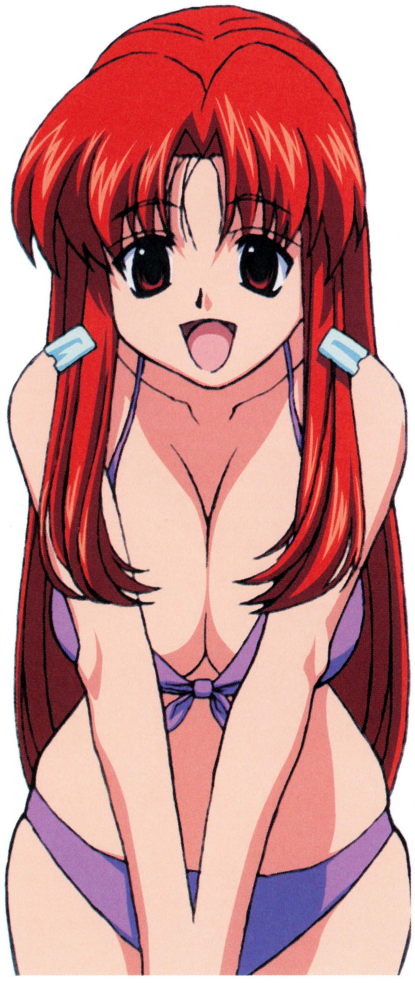
代表作は『それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』『新・破裏拳ポリマー』（メカ設定）『てなもんやボイジャーズ』『R.O.D』。最近作は『R.O.D -THE TV-（仮）』のキャラクターデザイン。

Q&A　キャラクターデザイナー●石浜真史インタビュー

「週刊少年チャンピオン」（秋田書店刊）で連載中の爆乳ぶるるんコメディーマンガ『エイケン』（松山せいじ著）が、なんとビデオアニメに！

アニメ版はオリジナルストーリーも交えて、揺れる♥エイケン世界が展開されるもようだ。監督は『シスター・プリンセス』の監督、大畑清隆氏、脚本は『あずまんが大王』の脚本の大久保智康氏が担当する。

天然風味のエッチ描写で少年誌の限界に挑戦する原作コミックが、どんなアニメになるのか興味津々だ。そこで、キャラデザの石浜氏に一問一答してもらった。



© 松山せいじ・秋田書店／エイケンヴー同

Q
キャラクターデザインを担当することになったきっかけは？

A
仕事場をJ.C.STAFFに移した直後、担当プロデューサーに巨乳嗜好がばれたから？です。

Q
原作コミックを読まれた印象は？

A
すごいマンガがあるんだなあ。少年誌なのに。

Q
アニメ版『エイケン』キャラのデザインコンセプトを教えてください。まず、東雲ちはるは？

A
姿や性格が下品なのではなく、結果的に下品なシチュエーションになるという境界内のポージングや表情を守ることです。

Q
御園霧香は？

A
ちはるとは逆に下品になるように。恥じらいのないように。

Q
春町小萌は？

A
ちはると同じ点。キャラクターが起こす奇抜さではなく、存在自体が奇抜であると、きちんと見えるように。

Q
グレース＝鈴は？

A
手足の細長さと、目を開けないので視線の作り方です。

Q
諸岡京子は？

A
わりとかわいらしい精神構造をもっているので、キャラ性が単純にならぬよう、いろいろな目つきを合わせもたせました。

Q
東雲百合子は？

A
ヒロインとなりうる素質をきっちり持っているキャラという側面を、シンプルなデザインラインにどう入れていくか苦労しました。

Q
先生（エイケン顧問）は？

A
表情、ポーズ、動きなど、好感をもちやすいアニメ的なキャラという感覚でアプローチしました。

Q
キャラクターを描き起こすうえで注意した点は？

A
原作のもつ独特の雰囲気や魅力をデザインに盛りこむよう注意しました。

Q
では、苦労した点は？

A
原作のもつ独特の雰囲気や魅力をまったくデザインに表現できなかったことです。

Q
お気に入りのキャラクターはいますか？

A
エイケン部の顧問の先生です。あやふやでなく、まっすぐな行動をとるので、作画欲が疼きます。

Q
特にアニメで見たい動きやエピソードは？

A
各キャラクターの個別のエピソードが見たいです。でもたくさんの本数が必要になるので無理ですね。

Q
アニメ『エイケン』への期待度は？

A
大畑監督が全開でやってらっしゃるので、おもしろくなると思います。ありがちな作品にならないといいなあとは思いますね。

● 78ページから設定資料を掲載しています。

Bomber Girls!

ILLUSTRATED BY MASASHI ISHIHAMA

いのまたむつみ画集―制作日記

「TALES」画集●制作現場から

**『テイルズ オブ』ファン、
そして「いのまたむつみ」ファンが待ち望んでいた
『テイルズ オブ』の画集が、まもなく実現する。
自らも『テイルズ オブ』シリーズのファンだという
いのまた氏もこの画集用の描き下ろしイラストを
楽しんで描いているようす。
そんな制作過程の一部を、
担当編集者の日記から紹介しよう。**

Gペンを投げると紙の上に「ビ～ン」って

GAME INFORMATION
Now In Store!
「テイルズ オブ デスティニー2」
●プレイステーション2
●ナムコ　●6,800円
●運命を解き放つRPG
●1人プレイ
©いのまたむつみ　©NAMCO LTD.

2003年1月下旬――某所にて

――いのまたさん、こんにちは。今回の「いのまたむつみ画集」は、『テイルズ オブ』シリーズが素材です。『デスティニー』『エターニア』『デスティニー2』と、3タイトルもあってたいへんですが、よろしくお願いします。

いのまた：はい、がんばります。『デスティニー2』は、版権イラストもほとんど終わったんですけれど、まだまだ描きたりないんですよ。モチベーションが高いうちに描きたいなあ、いっぱい。

――じゃあ、さっそくラフにとりかかりましょうか。もちろん、好きなだけ描いてください。で、どんなイメージをおもちですか？

いのまた：うーんと、これまで依頼されたことのないイラストを描きたいなあ。風景の中のキャラクターとか……。いつもはキャラクターのアップが多いんですよ。パッケージやポスターに使われるので、あたりまえなんですけれど。でも、さりげない風景も描いてみたいんですよね。ただ、読者のみなさんに求められているのかしら。

――いのまたさんのイラストは、キャラクターも魅力的ですけど、色の表現もすごく魅力的だと思います。ですから、風景の中の「色」をテーマに描いてもいいんじゃないでしょうか。

いのまた：そうですよね。『テイルズ オブ』シリーズ大好きだし、がんばらなきゃ。楽しみだなあ、わくわく。

2003年2月中旬――ふたたび某所にて

――いのまたさん、こんにちは。イラストのイメージは固まってきましたか。

いのまた：そうですねえ。いろいろと考えているんですけど、なんだか描きたいものを忘れてきちゃったみたい。まずい。どんなふうにしようと思っていたんだっけ。なにかモヤモヤ～としたものはあるんですけど……。

――いや、ほら、さりげない風景の中にある「色」とか、それから、え～と……。

いのまた：とにかく描いてみますね。そのうちなにか出てくるかもしれないし。そうそう、本文だけじゃなくて、表紙のイラストもあるんですよね。何枚くらい描けるかなあ。

――描けるだけたくさんです！　時間との勝負です！　がんばりましょう！　それはそうと、これまでに描かれたイラストとそのラフをお借りしたいのですが。

いのまた：そうですね。やっぱり必要ですよね。ラフとかも全部残してあるはずなので、帰ったら探してみます。ちょっと時間がかかるかもしれないけど、ちゃんと探せば家の中のどこかにきっとあります！

2003年3月上旬――みたび某所にて

――いのまたさん、こんにちは。描き下ろしのラフは進んでいますか？

いのまた：いつも遅くてすみません。なかなか難しいです。もうちょっと考えてみますね。でも、ちょっと風邪をひいちゃったみたいで、しかも、花粉症の季節になったようで……もう、ダメダメなんです。

――ダメダメではないけれど、ピンチです！　体はたいせつですが、時は待ってくれません！

いのまた：すみません。今、どのキャラクターを描くかを考えているところなんです。主人公のふたりは版権イラストなどで何点も描いているので、遠くで振り向いているサブキャラクターを描いてみようかなあって。

――ナナリーとかジューダスとかはどうでしょうか。ハデなイメージのハロルドとか。

いのまた：そうですねえ。もうちょっとなんですよ。もうちょっと考えてみます。ときどきイライラして、Gペンを投げたりしちゃうんですけど。紙の上に「ビ～ン」って刺さるとおもしろいの。「ビ～ン」って（笑）。

――……ところで、そろそろ表紙のイラストについても考えてみましょうか。

いのまた：表紙はオーソドックスにリアラでいこうかなあ。最近、リアラがお気に入りなんです。はじめに思っていたよりもずっと芯の強い子なので、この子、けっこういいんですよ。

――楽しみに待っていますね。表紙も本文も。それから、これまでの画稿とラフを……。

いのまた：あ、ごめんなさい。次は絶対……。

2003年3月下旬――またまた某所にて

――いのまたさん、こんにちは。ようやく、ラフを探し出してくださったんですね。ありがとうございました。でも……。

いのまた：そうなんです（笑）。ツギハギだらけなんです。ラフを描きはじめるのが端っこだと、スペースがたりなくなっちゃうの。どうしてなんでしょうねえ。

――それに、裏になにか書いてありますよ。あ、これコピーの裏なんですね。そういえば、ナムコの吉積さんも「紙ならいくらでもあげるのに」っておっしゃっていましたね。

いのまた：紙がないわけではないんですよ。ついつい手元にある紙に描いてしまうので。

――う～ん、いっそのことツギハギ感を出しましょうか、載せるときには（笑）。ところで、花粉症はいかがですか？

いのまた：ええ。なんだか調子いいみたい。表紙のラフも3パターン考えてみました。どんなもんでしょ？　表紙のデザインイメージにもよるんだけど、リアラが正面を向いているのがいいかなあと思っているんですけど。

――3点も！　ありがとうございます。どれもいいですねえ。でも、表紙のイメージを考えたら、動きが感じられるポーズのほうがいいかも。

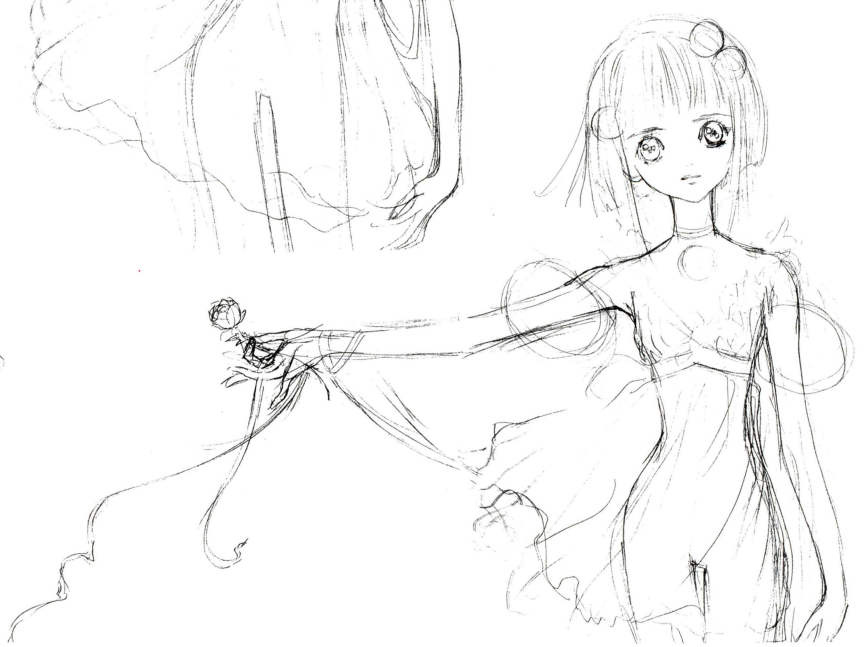
いのまた：う～ん。じゃあ、コスチュームだけじゃなくて、もう少しキャラクター自身の動きも出しましょうか。どんな感じにしようかなあ。もっといろいろ考えてみますね。

――ありがとうございます。むりを言ってすみません。ところで、いのまたさん。本文イラストのラフなんですが……。

いのまた：すみません。そっちのほうは、すごくラフラフなんですが、進めてはいますので、もうちょっと待ってください。

――あの～、画稿は見つかりましたか。

いのまた：あ！　ラフ描くのに夢中で……。次の打ち合わせまでに探しておきます。では～。



PROFILE

●いのまたむつみ
Mutsumi Inomata

12月23日生まれ。神奈川県横浜市出身。血液型O型。キャラクターデザイナー、イラストレーター。高校卒業後、アニメ制作会社で原画、動画、作画監督、キャラクターデザインを担当。その後、フリーに。アニメのデビュー作は『ブラレス三四郎』、代表作は『幻夢戦記レダ』『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』（アニメ）、『風の大陸』（小説イラスト）、『テイルズ オブ デスティニー』『テイルズ オブ エターニア』（ゲーム）など。最新作は『テイルズ オブ デスティニー2』。

魅惑の描き下ろし＆初公開イラストに加え、スペシャルロングインタビューを掲載

TALES
いのまたむつみ画集（仮）

『テイルズ オブ デスティニー』
『テイルズ オブ エターニア』
……そして、最新作
『テイルズ オブ デスティニー2』へ

NOW PRINTING

2003年初夏発売
価格未定

—ハンプトンハウスだより—

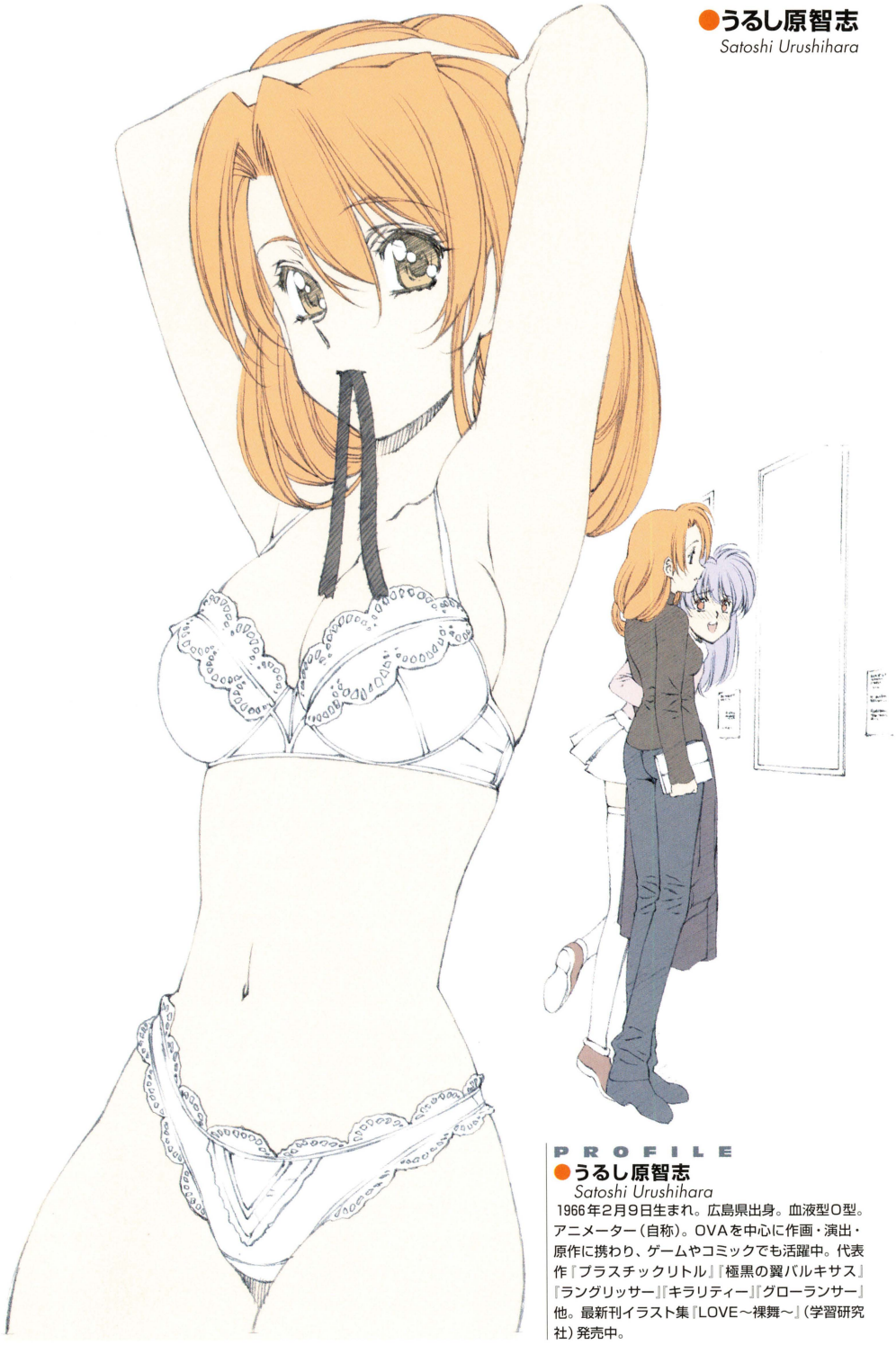
From Hamptons House, NY

新連載

マヤとサエ——「PALETTA」vol.4の表紙に登場したふたりが
うるし原智志氏による新連載のヒロインとして帰ってきた。
連載の舞台はニューヨーク。ハンプトンハウスというマンションに
ふたりで暮らすマヤとサエ、そして彼女たちを取りまく友人たち。
「今まさに走りはじめた、人生でもっとも輝いている時間」を
マヤとサエはどのように過ごしていくのか——。
連載第1回となる今回は、ヒロインのひとり、マヤの姿を追ってみよう。

chap.1 マヤ●内面と外面のギャップ

●うるし原智志
Satoshi Urushihara



マヤは物書き志望ですが、週に3日、アルバイトをしています。今回の絵は、その仕事場にて。社長秘書のお手伝いで、書類作成をしたりしてます。仕事中はメガネっ子ですね。ふだんはメガネがなくても支障がないし、ジャマなのでかけてませんが。

メガネっ子、実は好きなんです。ただ、表情やポーズのジャマになるし、自分がメガネをかけてないので流行もわからない。それで、今まであまり描いていなかったんですね。今回は、ラフを描きながら「服はシンプルで、色は黒。知的なイメージで……」と考えているうちに、最後にポコッとメガネが出て、決まりました。

なぜメガネっ子が好きなのか考えてみたんですが、僕、厚化粧をしていたりアクセサリーをじゃらじゃらつけてるのが好きじゃないんです。メガネをかけてると、なんとなく厚化粧じゃない感じがして、清潔感があるような……「メガネ」が「清楚」という内面を表しているような気がするのかもしれません。

「物書き志望」については、マヤが書いているのはいわゆるニュージャーナリズム。ノンフィクションに基づいたフィクションというか、ルポルタージュをストーリー仕立てで書くものです。自分が好きなもの、だいじなものがはっきりしていて、好きなこと以外は「時間がもったいない」とか言って無視しそうです。サエと出会う前は、本ばかり読んでいる子でした。だから、端から見たら堅苦しくて取っつきにくいかもしれません。無器用で損をするタイプですね。でも私生活はけっこうズボラかも。家事なんかもおざなりで、サエがいなかったら部屋の中はたいへんなことになるんじゃないでしょうか。こういう外面と内面のギャップが、僕には魅力的に感じられるんです。

ところで、以前PALETTAに描いたマヤとサエのイラストは、カメラマン志望の女友だちに個展のヌードモデルを頼まれて撮った写真という設定でした。マヤはあっさり承諾したんだけれど、サエは少し悩んで、友だちのために一肌脱いだという感じでしょうか。PALETTAに載った2枚はマヤとサエがそれぞれ記念にもらった写真ですが、実は個展に出品されたヌードバージョンが正解(?)なんです。もちろんエッチなのじゃなくて芸術的なヌードなんですけれど、ちょっとPALETTAには載せられないですね。残念ですけれど(笑)。

PROFILE

●うるし原智志
Satoshi Urushihara

1966年2月9日生まれ。広島県出身。血液型O型。アニメーター(自称)。OVAを中心に作画・演出・原作に携わり、ゲームやコミックでも活躍中。代表作『プラスチックリトル』『極黒の翼バルキサス』『ラングリッサー』『キラリティー』『グローランサー』他。最新刊イラスト集『LOVE〜裸舞〜』(学習研究社)発売中。

成瀬ちさとが民族衣装とともに世界各国の女の子を描き下ろす！

Agirl WITH WORLD WARDROBE

●成瀬ちさと
Chisato Naruse

PROFILE
●成瀬ちさと
Chisato Naruse
イラストレーター、キャラクターデザイナー。代表作は『AS～エンジェリックセレナーデ～』『マーメイドの季節』など。現在、プリンセスソフトから発売予定の『F～ファナティック～』の仕事でハマリぎみとか。趣味は散歩。
ホームページ「Karmic Relations！」
http://tanpopo.on.arena.ne.jp/

No.7 オーロラをまとって

●成瀬ちさとのA GIRL

花粉症の人々には、つらい季節がやってまいりました。家の外に出ないと多少症状はマシなのですけどね。でもそんな生活でいいのか……？などと考えてみる今日このごろ。

どこか杉のないところへ行きたい……というわけで、今回はサーメの民族衣装です。

サーメとは北欧北部からロシアにかけてのラップランドという土地に2千年以上前から住んでいる人々で、トナカイの放牧を中心として生活してきた遊牧民族のことを指します。現在ではトナカイの放牧を続けているのは、サーメ人全体の人口の1割程度ということですが、ほかの地域とは違う、独特な暮らしを守り抜いているようです。

このサーメの人々が男女ともに着るのが、落ち着いた青が基調の民族衣装。赤や黄色、白の鮮やかな縁取りは、オーロラを表しているとかいないとか。青と赤の組み合わせが、とてもかわいいです。

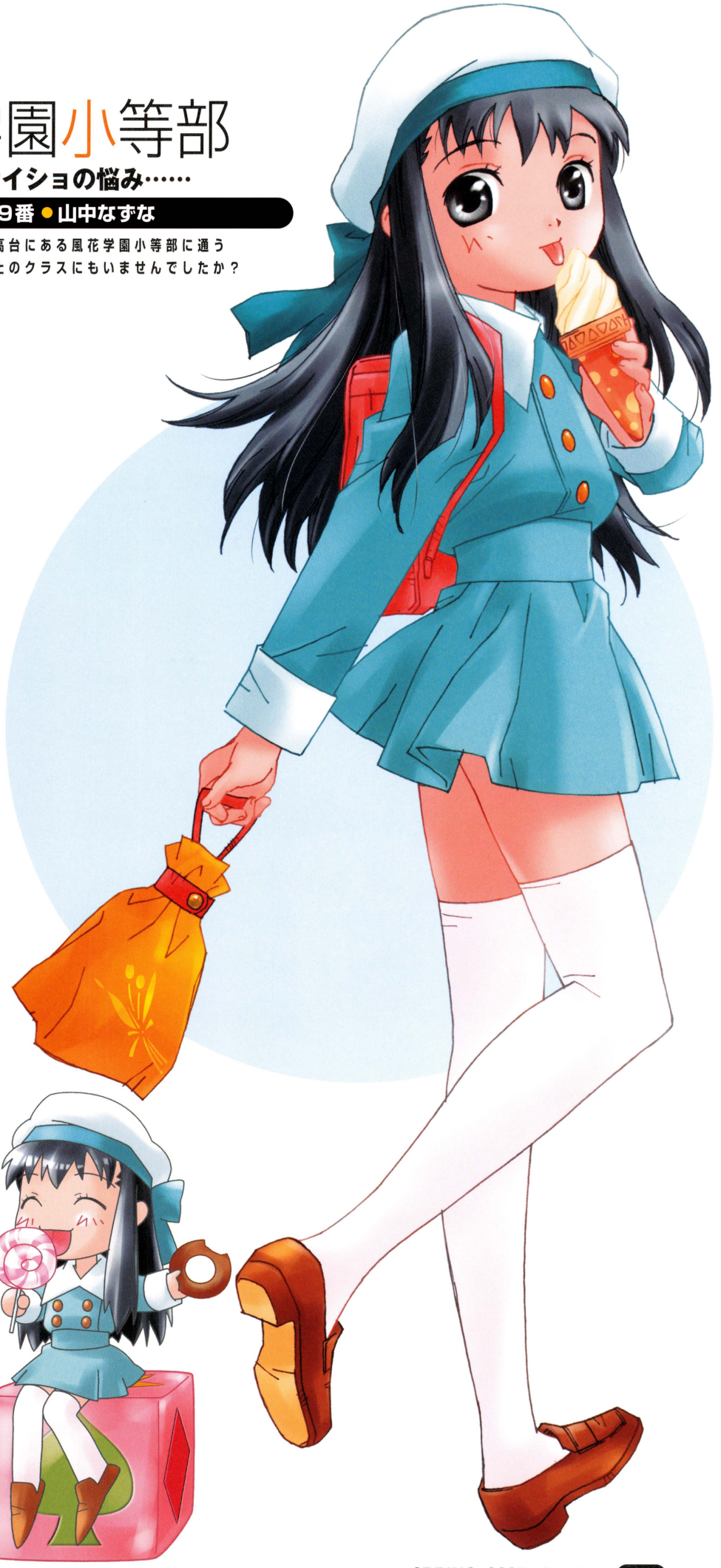
ちなみに、冬は雪で靴の中が湿らないよう、干し草の束を足に巻いて、その上からトナカイのブーツを履き、干し草が湿ったらその都度干し草を交換するとのことです。これぞ生活の知恵。これなら雪の中でもブーツの中はかなり快適ではないかと思うのですが、柔らかな都会人の足には、干し草、痛そうです。

こちら風花学園小等部

No.7　ママには言えない、ナイショの悩み……

4年2組●出席番号9番●山中なずな

ハーブの香り漂う海沿いの町、風花町。その高台にある風花学園小等部に通う
ちょっと気になる女の子。こんなコってあなたのクラスにもいませんでしたか？



今日はぽかぽかしていい天気。こんな天気だと、学校の帰りに食べるお菓子もいつもよりずっとおいしい感じで、最高にシ・ア・ワ・セ。ほんとは「下校時の買い食いはいけません」って言われてるんだけど、お菓子屋さんの前を通るとついつい寄り道しちゃうんだよね。だって、甘いもの大好きなんだもん。もちろん家に帰ったら、しっかりおやつも食べるんだけどね。

でも、ひとつ大問題が……。実はこのごろ、歯が痛いときがあるの。ママにバレたら、絶対「お菓子の食べすぎよ」って言われるし、歯医者さんにも行かなきゃいけない。それで「甘いものはガマンしなさい」って言われちゃうかも。だからナイショにしてるんだけど、でも、このままにしておいたらもっともっと痛くなって、最後にはなにも食べられなくなっちゃうかもしれない。どーしよう！　人生最大のピンチだよぉ。

今までいろんな困ったことがあったけど、いつも親方の顔を見ると元気が出たのに……。あ、親方っていうのは、ママが懸賞で当てたおっきなぬいぐるみの名前なの。ママ、かたっぱしから懸賞に応募して、しかもよく当たるんだよ。だから家中がその賞品でいっぱい。パパは「トリトメのない部屋だなあ」って言うけど、そのおかげで家に親方が来てくれたんだよね。親方のノンキな顔を見ると思わず笑っちゃって、悩みなんか忘れちゃうんだよ。

でも、歯が痛いときはダメ。あー、どうしよう。眠ってる間に、自然に治ったりしないかなあ。神さま、お願い……。

PROFILE!

NAZUNA YAMANAKA

- 名前　山中なずな
- 身長　139cm
- 体重　34kg
- 父　35歳。営業マン。休日は草野球チームのキャッチャー。チームは、気合いはすごいが、あまり強くない。
- 母　34歳。懸賞に応募するのが大好きで、当選率も高い。
- 好き　甘いもの全部。ホットミルク。ひなたぼっこ。のんびりぼ〜っとすること。
- 苦手　虫。金属がこすれる音。せかせかした雰囲気。

●近永早苗
Sanae Chikanaga

PROFILE

7月9日生まれ。蟹座のA型。アニメーターを経てキャラクターデザイナー、イラストレーターに。代表作『アイドル天使 ようこそようこ』『リトルラバーズ シーソーゲーム』。カエルとシブい脇役、そして『スタートレック』が大好き。

BACK STAGE EXPRESS

●飯塚武史
Takeshi Iizuka

『サモンナイト』シリーズのキャラクターデザイナー・飯塚武史氏が、サモナイキャラの日常の一場面を描き下ろす

No.10　描いちゃったけど……

サモンナイト●制作現場から

PROFILE
福岡県在住。『サモンナイト』シリーズイラストレーター＆キャラクターデザイナー。「僕の画集がでました、びっくり。本屋さんで見かけたら、ぜひ見てみてください」。

GAME INFORMATION

Coming Soon

「サモンナイト3」
- ●プレイステーション2
- ●バンプレスト
- ●価格未定
- ●ファンタジックシミュレーションRPG
- ●1人プレイ
- ●公式ホームページ
  http://www.summonnight.net/

©FLIGHT-PLAN ©BANPRESTO
キャラクターデザイン　飯塚武史
シナリオ　都月狩

こんにちは、飯塚です。

今回は……ってか、まだ描いてなかったんですね、モナティです。帽子とったモナティが、ひそかに人気があったので、あ……いや……ないかもしれませんが……。個人的に気に入ってたので、エルカにとってもらいました。けっこうふつうで拍子抜けですが、こういうのも楽しいです。ほかにも結った髪を解いた絵とかも好きです。次はスタウトにカツラでもつけるかな。

エルカはホント久しぶりに描きました。今見るとメイトルパ（幻獣界）というより、サプレス（霊界）の住人っぽいですね……悪魔？　あとすごい服……ふんどしみたいです。

ラフは、がんばれイリアス・サイサリス・コンビ企画第1弾。勝手にこんなの描いていいのかしら……。わからないのでギャグと思って流してください。モンスターの群れ討伐のワンシーンです。僕の中ではふたりはこんな関係なんです。イリアスは頼りなさ満点ですが、サイサリスはそこに、こう……萌えてるというか……。ウソ、ごめんなさい。

『サモン3』のほうも、いよいよ大詰めです。もしかしたら次回は主人公あたり描けるかもしれません。『1』と『2』のキャラもまだまだ描きたいので、ラフのほうは『1』『2』キャラをメインにやっていきたいです。実はカシスとクラレット描いてないんですよね……。

TAKE THE HAT OFF

ILLUSTRATED BY TAKESHI IIZUKA

No Surprises

桑島法子
Houko Kuwashima

アニメにゲームに●育ち盛り伸び盛りの法子が贈る●いつもの私ほんとの私

No.21　はじめてだけど懐かしい街

はじまりの予感がする春——。写真は、ちょっと前のことになるんだけど、正月早々、台湾でのショットです！　仕事でしか海外に行かない私は、冒険心が足りない!?（ロンドンに続き2度目の海外）。なにはともあれ、コナミさんのDVD第2弾『CLUB db ジャーニー』発売中♥その中で、この台湾の映像も存分に味わえます。

台湾で印象的だったコト

① 日本と同じコンビニが至る所に点在
② 野良犬が多い
③ 放置自転車ならぬ放置バイクが多い！
④ お茶がおいしかった♥
⑤ 足ツボマッサージは強力だった（涙）

あなたも、是非行ってみてください。ひと昔前の日本に来たみたいな懐かしさとあったかさを感じるハズ。おススメです♥

大好きな『花田少年史』が終わって、しんみりムードも束の間、新番アニメ『探偵学園Q』のメグ役と、『獣兵衛忍風帖』のしぐれ役も、本人大のお気に入りです♥

よろしくぅ——！

INFORMATION

『探偵学園Q』TBS系
火曜日夕方6時55分から放映中。
『獣兵衛忍風帖』
WOWOWスクランブル枠
月曜日深夜0時から放映中。

美少女ゲームクリエーターによるオリジナルコンテンツブック

マジキュー・プレミアム MC MARCH 2003

Magi-Cu PREMIUM

好評発売中

特別価格1080円（税別）

CD-ROM 超豪華特製 CD-ROM1枚付き

『マジキュー・プレミアム』公式ホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/magical-cute/
『マジキュー・プレミアム』、およびイベント情報の詳細は、上記のホームページで公開しています。要チェキッ!!

編集:PCエンタテイメント書籍編集部

MAGICAL CUTE

enterbrain

注目!! 特典CD-ROMの豪華コンテンツ!!

- "マジキューお助け隊長"たまちゃんの萌えソング&ボイスアクセサリー
  (歌&CV:桃井はるこ)
- 著名作家陣による豪華描き下ろし壁紙集
  ひな。/植田亮/壱河きづく/大橋薫/葵羽鳥/煉瓦/矢野たくみ/香川友信/悠路/のり太/てぃんくる/てんまそ
- ねこねこソフト期待の新作『朱-Aka-』オープニングデモムービー
- マジキュー連載コンテンツ壁紙&デスクトップアクセサリー
  『World's end』『らぶドル』『学園天国』『夢みるヴァンパイア』『まじれす!!』『星刻のかなた』『アーケードゲーマーふぶき』『CHUNO²』『フードガールズ』
- 『World's end』&『らぶドル』インターネットラジオ特別編
  その他、豪華コンテンツ多数

誌面も充実ラインアップ!!

- カバーは、ねこねこソフト・秋乃武彦氏の『朱-Aka-』描き下ろし!!
- 巻頭グラビア&壁紙特集
  著名作家陣による大人気巻頭グラビアの描き下ろしイラストを、大拡張してCD-ROMに緊急収録!!
- 大特集!!　2003年期待のメーカー、ねこねこソフトの新作『朱-Aka-』を徹底解明
  プレリュードマンガも収録!!
- 大スクープ!!　西又葵氏×鈴平ひろ氏の美少女ゲーム新作
  描き下ろしポスター、インタビュー、ゲーム連動企画を緊急掲載
- たまちゃんの萌え修行マンガ&イラスト
- 大判 B3ポスターは天広直人氏の『World's end』描き下ろしとみさくらなんこつ氏による萌え萌えオリジナルピンアップ!!
- 特典のマジカルキュートTCG『妖精伝承』スペシャルカードは、天広直人氏の『World's end』よりネロ登場!!

豪華参加作家陣（順不同／敬称略）

秋乃武彦/天広直人/みさくらなんこつ/西又葵/鈴平ひろ/はぎやまさかげ/篤見唯子/ひな。/壱河きづく/大橋薫/植田亮/いくたたかのん/たもりただち/葵羽鳥/矢野たくみ/香川友信/煉瓦/悠路/のり太/てぃんくる/桃井はるこ/吉崎観音/高野音彦/成瀬ちさと/花見沢Q太郎/木村明広/水瀬凛/いとうのいぢ/かつまれい/原田たけひと/E=MC²/米/やまとなをゆき/緋呂河とも/てんまそ/香月稜/しかげなぎ/鈴見敦/ヨネ/塩野干支郎次/OKAMA/カンノ/現津みかみ/松竜/よしむらけんたろー/タカムラマサヤ/RAITA/朝比奈えりか/とがわはなまる/イトカツ/いちこ/玉井☆豪/叶晃紀/長井知佳/暮沢剛巳　ほか豪華作家陣多数!

CD-ROMに 春美少女満開!!

『朱-Aka-』ねこねこソフト
Illustrated by 秋乃武彦
ねこねこソフト2003

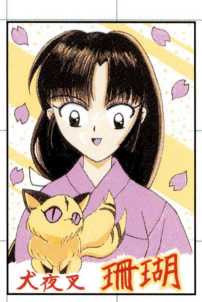
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　電話03-5433-7850（営業局）
発行・発売　株式会社エンターブレイン

売り切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
通信販売のお問い合わせ先　アスキーストア　電話　03-3499-9300 / FAX　03-3499-3990

E-mail:cs@ascii-store.com
http://www.enterbrain.co.jp/

●東京都　祐なおき
元祖ギャルゲー（？）、『夢幻戦士ヴァリス』の麻生優子。このコスチュームが話題になりました。

●千葉県　秋月柚香
オリジナルキャラのはるかちゃん。今号の春のイメージで描いてくれました。



●千葉県　前田虎雄
桑島さんファンの前田さん。『探偵学園Q』のメグもお願いします。

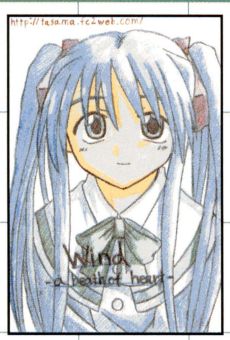
読者の声 PALETTA CHAT

●福岡県　BEN
ナージャの元気な明るさが伝わってきます。

●東京都　時之きるか
難しいアングルに挑戦してくれました。でも「連合」では走り屋さん……。

Welcome to the party of PALETTA FROM READERS

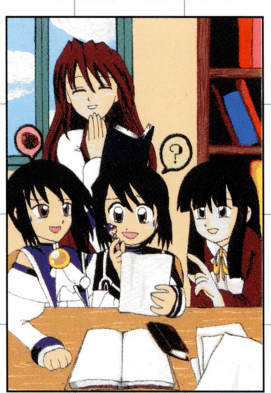
新しい学校、新しい職場と、なにかと変化の多いこの季節。
慣れない環境でがんばっている読者のみなさまも
このコーナーでひと息ついて、なごんでくださいね。



●東京都　アサマトオル
鳴風みなもちゃんの上目遣いに負けました。

●福島県　百瀬えんじ
『Iris』の来田美卯。お団子ツインテール、かわいいよね。

●長崎県　ぽんず
ガノン、かっこよすぎでしたね。



●香川県　ヒラ　ユタカ
『サモナイ』歴代ヒロイン全員集合。なんの勉強をしているのかな？

●長崎県　要子うにゃっ
前号のマンガは、編集部でも大ウケ。

●徳島県　やすだまきこ
ナナリー、かっこいいですよね。『テイルズ』の画集もご期待ください。

●栃木県　そこはかとなく
『F～ファナティック～』の発売、待ち遠しいですね。

PALETTAは、みなさまからのイラスト&おたよりをお待ちしております。

1.イラスト投稿のお約束

100ミリ×148ミリの官製ハガキサイズ。縦・横、カラー・モノクロ、どちらでもOK。裏面に住所、お名前、電話番号、年齢と、キャラクター名、作品名を明記。
オリジナルキャラの場合は、「オリジナル」であることを明記。キャラに名前があれば名前も書いてね。ペンネームご希望の方は、ペンネームも忘れずに。

2.おたより投稿のお約束

なるべく、読みやすい黒ペンやワープロで。添付されているアンケートハガキのフリースペースで間に合わせてしまってもOK。というか、小ネタはそのほうが経済的。住所、お名前、電話番号、年齢を明記。ペンネームご希望の方は、ペンネームも書いてね。

投稿のあて先　〒154－8528　東京都世田谷区若林1－18－10
（株）エンターブレイン　PALETTA編集部「読者ページ」係

●以前いのまた先生の版画展で見かけた『ブレンパワード』の絵。当初『テイルズ』目当てだった私をずるずる引きこんでいった一枚です。その後、また見たいと思ってもさっぱり見かけず諦めていたのですが、「PALETTA」のおかげで再会です。思わず書店で泣きそうでした（笑）。ありがとうございました。　（山形県・夕凪碧紗さん）

☆巻頭特集、絵を選ぶのに、いつもすごく迷います。でも、喜んでいただけて幸せ。

●大好きなぢたま氏が、大好きないのまた氏に影響されていたとは。両氏のファンである私にとっては大満足な記事でした。こういうタイプの特集記事は珍しいので、今後対談記事とともに増やしてほしいです。
（栃木県・NNさん）

☆クリエイターさん同士のお話、興味深いですよね。今号の感想もお待ちしてます。

●いのまたさんが毎朝飲んでいるという青汁を作ってみたのですが、失敗しちゃって自爆しました。15歳の悲しい思い出……。
（宮城県・黎明さん）

☆成功するまで諦めずにがんばるんだ！まだ若いんだから。

●『ギャラクシーエンジェル』の記事で「男の作監さんでそっちの傾向に走ってしまう方が……」のところ、笑ってしまいました。たしかに線にはいろいろなものが出ている気がします。　（愛知県・龍魚さん）

☆設定線画とか、おもしろいですよね。

●その昔、あゆみゆい先生のマンガがすごく好きで、コミックスはもちろん挿し絵を担当されてた小説まで購入してました。なので、記事を見てるともうくらくら……。再燃しちゃいました。でも、さすがにこの年で「なかよし」に手を出す勇気が……。「誰か、見せて」って思ってしまいます。
（滋賀県・ハロウィンの奇蹟♥さん）

☆「これは仕事の資料なの」とばかりに、さりげなく領収書をもらうべし。

●最近、嫁をもらったのですが、なんとか説得してこの手の本やゲームなどを買い続けることができそうです。ひと安心です！
（愛知県・浅野薫さん）

☆おめでとうございます。女性読者も多い「PALETTA」、奥さまもぜひ一読を。

●「PALETTA」の表紙を見て母がひと言。「きれいねー」。俺も同じことを思っていたので、少し鼻が高かったぞ。
（愛知県・ダンボくん）

☆目の高いお母さま。さすがです。

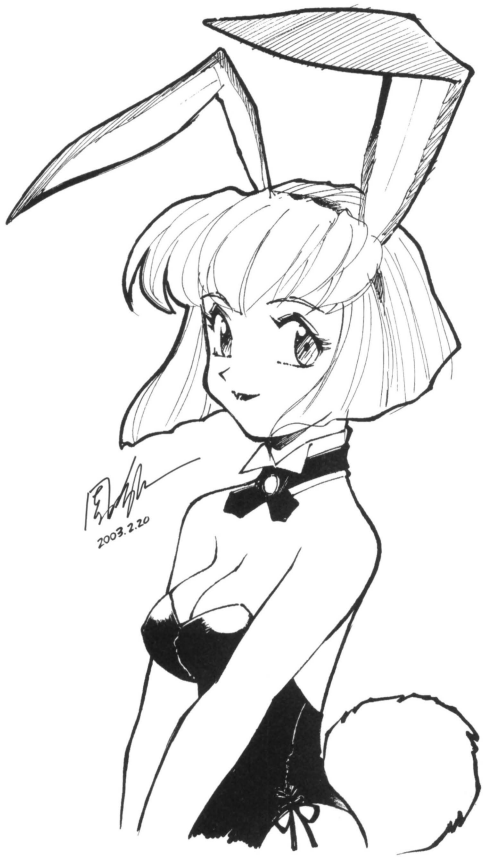
●5年前、体重75kg、体脂肪率6%。現在66kg、体脂肪率20%。いかん、このままでは……。　（北海道・笹紅二朗さん）

☆20%……はるか昔に超えました（涙）。

PRESENT for YOU

PALETTA 読者プレゼント

すてきなイラストを描いてくださったクリエイターのみなさまに、感謝。
そしてもちろん、読者のみなさまにも！　編集部一同、いつもハガキ楽しみに読んでます！



1
園田健一直筆イラスト／1名

2
菊地洋子×藤田まり子対談記念直筆イラスト／1名

3
片倉真二直筆イラスト／1名

4
ドラマCD
「魔法遣いに大切なこと TRICOLORE DREAMS」
／3名
■提供：パイオニアLDC

5
此花3～偽りの影の向こうに～
ポスター／5名
■提供：サクセス
※実際の賞品は、絵柄は同じですがデザインが異なります

6
「.hack//黄昏の腕輪伝説」
"プチグソ"特製ストラップ
／10名
■提供：バンダイビジュアル

7
PALETTA vol.7表紙
折り目なしポスター／10名

NOW PRINTING

8
PALETTA vol.7
表紙テレカ／100名

2003 冬号プレゼント当選者

1　いのまたむつみ直筆イラスト
群馬県　岡部孝俊

2　成瀬ちさと直筆イラスト
滋賀県　長尾拓紀

3　little直筆イラスト
長崎県　キュウ・カミカゼ

4　結城辰也直筆イラスト
北海道　ヨンヨン

5　篤見唯子直筆イラスト
東京都　ましもひな

6　安倍吉俊直筆イラスト
東京都　榊原隆二郎

7　藤田まり子直筆イラスト
福島県　クロネコ

8　あゆみゆい直筆イラスト
岐阜県　夜月桜

9　ぢたま某直筆イラスト
愛知県　ブーマナ

10　「魔法遣いに大切なこと」エンディング・マキシCDS「UNDER THE BLUE SKY」
愛知県　有澤真
愛媛県　神村博士
大阪府　TAKA
神奈川県　銀ペン
千葉県　横尾伸一
東京都　杉浦謙行
東京都　田中真和
徳島県　イワキリ
広島県　ゆんか
宮崎県　伊地知康一

11　ギャラクシーエンジェルA ポスター
愛知県　松井明由
埼玉県　森田佳紀
滋賀県　笠居宏次
静岡県　佐原京一
東京都　かめりあ
東京都　内田大
栃木県　森猛
広島県　ぐりっ子
三重県　庄田くん
和歌山県　笠木秀樹

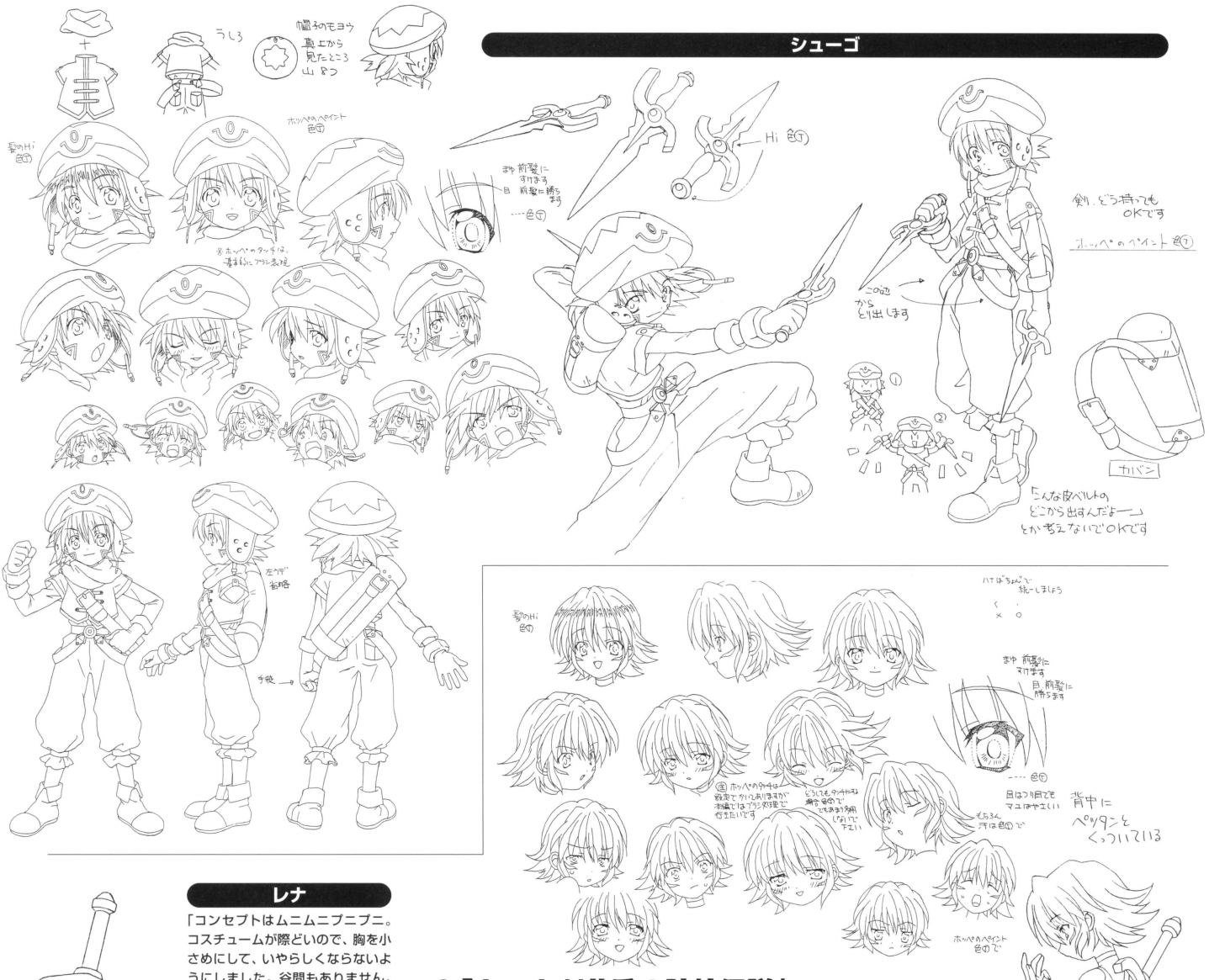
12　PALETTA vol.6 表紙 折り目なしポスター
愛知県　森下弘之
岡山県　小山博正
香川県　ぼっちゃん
神奈川県　小張大介
神奈川県　台頭
千葉県　上嶋遥
東京都　村田一成
長崎県　敦・黒川
新潟県　タマゴ+1
山形県　海藤直行

13　PALETTA vol.6表紙テレカ
愛知県　アラビアン
愛知県　うさたん
愛知県　河合初音
愛知県　ジュリアン
愛知県　富水
愛知県　丹羽和也
愛知県　ハサハLOVE
愛知県　畠山博史
愛知県　ビスタチ男
愛知県　りえりろ
青森県　おいDON
石川県　ピンク羽同盟
茨城県　太田寛太
茨城県　ざにか
茨城県　長澤尚彦
岩手県　新田由香
愛媛県　ALF
大阪府　F&D
大阪府　逢坂トモ
大阪府　金田哲彰
大阪府　夜人
大阪府　SaSaNo1513
大阪府　たこでん丸
大阪府　西浦武彦
大阪府　箸方宏州
大阪府　BROS
大阪府　よしの
神奈川県　石渡貴
神奈川県　けるくん
神奈川県　皇迷
神奈川県　COMP
神奈川県　とんこ
神奈川県　ホーキー
神奈川県　矢部正人
神奈川県　ゆうくん
神奈川県　乱舞
京都府　川勝康隆
京都府　吉見太郎
京都府　龍を食らう蛇
熊本県　熊おじ
熊本県　雪彦
群馬県　A.D
群馬県　中京弘
高知県　ですたい。
埼玉県　池田聖
埼玉県　如月飛鳥
埼玉県　小檜山健志
埼玉県　スイカまん
埼玉県　武文志乃
埼玉県　原田幸夫
埼玉県　夕城
埼玉県　渡辺美奈子
佐賀県　みすず
静岡県　天野靖大
静岡県　ヒロシ
静岡県　雪だるまん
千葉県　アプリコット
千葉県　磯田理
千葉県　介子推
千葉県　斉藤勉
東京都　アホボンド
東京都　上垣幸祐
東京都　久住紀子
東京都　斉藤はじめ
東京都　桜井聖一
東京都　佐々木加奈
東京都　佐藤美紗子
東京都　志夕
東京都　鈴木章子
東京都　鈴木規子
東京都　永井誠
東京都　堀中幹夫
徳島県　アジュー
徳島県　安田麻希子
栃木県　エテール
栃木県　小室達哉
栃木県　寒がりクロ
栃木県　田中正晃
鳥取県　さっかりん
長崎県　佐佐
長崎県　レイヴ
長野県　久遠
長野県　眞道佑也
長野県　平林千春
奈良県　杉田真一
奈良県　BEL
兵庫県　琴音の父です
兵庫県　マーキ
兵庫県　前田千才
広島県　GAME
福岡県　JANET
福岡県　みやび
福岡県　ゆかPON
福島県　エビアレルギー
北海道　葵とおる
三重県　ルビーアイ
宮城県　斬流氷
宮崎県　田竜菜菜
山口県　コブラ
山梨県　ヒカ碁のル
（敬称略）

HOW TO APPLY
応募方法

添付されているアンケートハガキに、必要項目（お名前、ご住所など）と希望プレゼントの番号、アンケートの回答を記入してお送りください。
抽選のうえ、当選者をPALETTA vol.8（2003年7月18日発売予定）にて発表いたします。
フリースペースには編集部へのメッセージ、記事の感想、近況報告など、なんでも好きなことを書いてください。
（読者ページ「FROM READERS」に掲載させていただくことがあります）。

締切
2003.5.31
（消印有効）



●「.hack//黄昏の腕輪伝説」
見えないけれど、色気のあるキャラ

キャラクターデザイナー●菊地洋子コメント

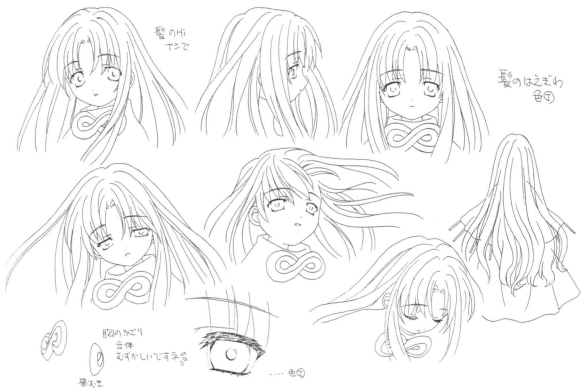
TVアニメ『.hack//SIGN』、ゲーム『.hack』、OVA『.hack//Liminality』、そしてコミック『.hack//黄昏の腕輪伝説』へと「感染拡大」してきた『.hack』シリーズ。3月に終了したばかりのTVアニメ『.hack//黄昏の腕輪伝説』は、同名のコミック(浜崎達也・依澄れい　角川書店刊)のアニメ化だった。アニメ版のキャラデザを担当した菊地洋子氏のコメントを交えて、レナたちの設定集を大公開!

「『.hack//黄昏の腕輪伝説』の原作コミックのキャラは、自分にとって新しいタイプのキャラだった」と語る菊地氏。『アークザラッド』『NOIR』でその可憐さ、美しさの中にほのかな色気を含んだキャラを描いてきた氏にとって、何が新しかったのか。

「原作キャラのムニムニしたかわいい感じを出したかったんです。あと、放送局の規定で、胸の谷間ダメ、ヘソ出しダメ、水着は可だけど、ふんどしはダメって思っていたんです。なのでがんばって、見せないけれど色気はあるというデザインにしたんですね。胸の谷間はないけれど、腰やお尻の線をていねいに描いて、ちょっとボリュームを出す。『.hack//黄昏の腕輪伝説』キャラのポイントは腰から太股だ!と。ところがあとで聞いたら、そういう規制があるのは昼間の放送枠だけで、深夜枠はそれほど厳しくなかったんです(笑)」。

ちょっとした誤解?も交えて、これまでの菊地キャラとはちょっと違ったテイストのキャラクターが誕生した。設定資料の細かな指示も要チェックだ。

DVD INFORMATION
2003.4.25 In Store!
「.hack//黄昏の腕輪伝説」①
●5,800円
●全6巻(1巻2話収録)
●毎月第4金曜日発売予定
●バンダイビジュアル
© Project .hack

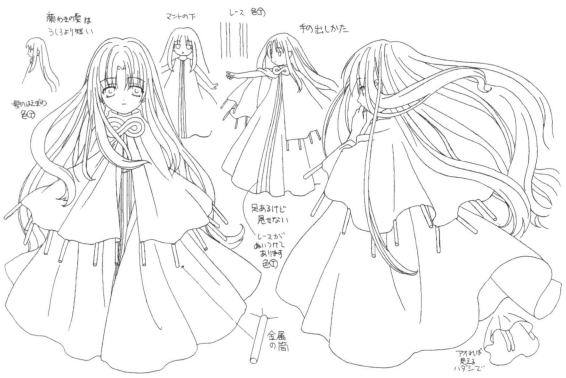


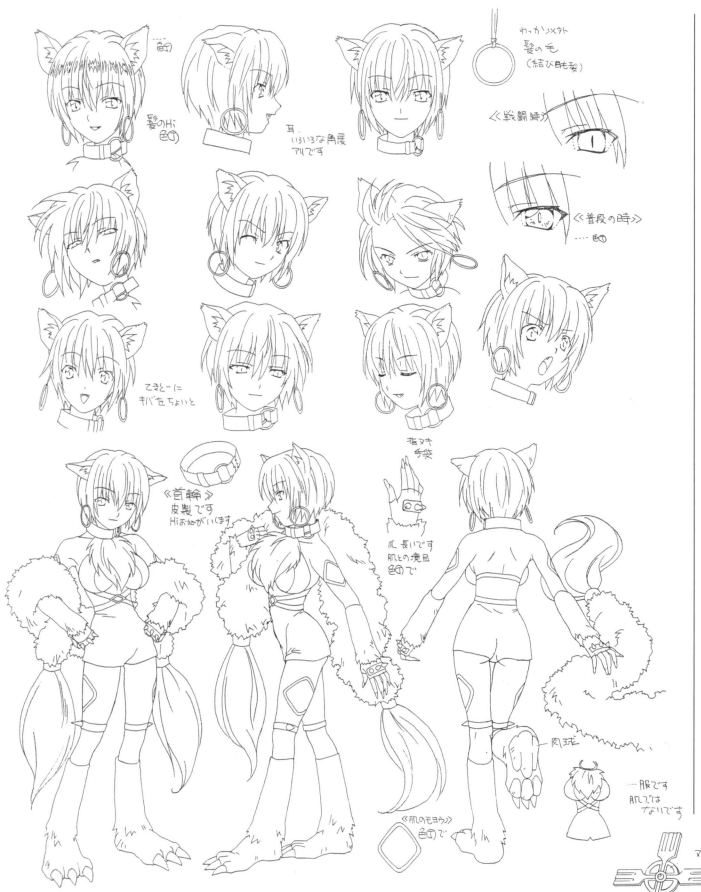
ほたる

「いちばん原作コミックに近づけられたキャラだと思います。ザ・ワールドでは模様がポイントになってるんですよね。ほたるの衣装は模様がいっぱいついてるんですが、アニメではそこまで描きこめませんので、ポイントで数か所だけ模様を残しました」

アウラ

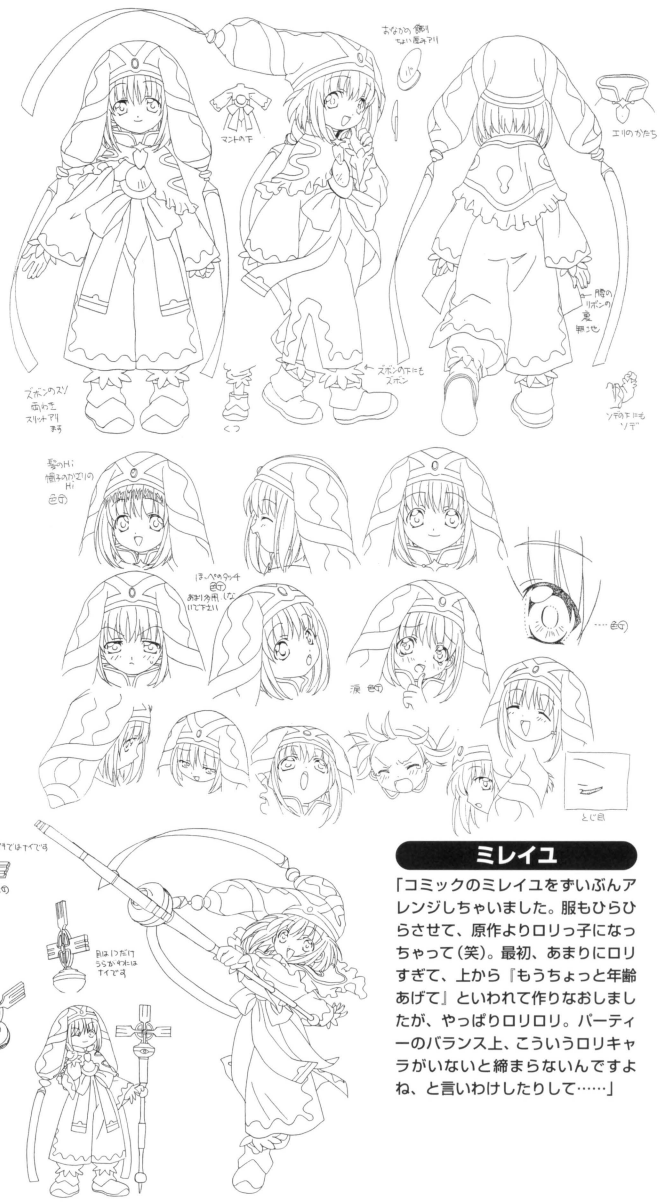
「コミックでは大人っぽいのですが、監督に「まだ4歳だから」と言われました。4歳のまんまの小さい子を作るわけにはいかず、バランス的にシューゴより幼い感じで幼女系にしました。何も映していないような目にしたかったので、瞳にハイライトを入れてません。ハイライトの効果で生き生きした感じを出したくなかったので」





凰花

「コミックのコスチュームはアニメでは露出が多くて使えなかったので、ちょっと手を加えました。巨乳のサービスキャラだけど、あまり肌は見せていません。服の色と形で、肌は出てないけど露出度が高く見えるようにしました。胸の谷間は服と毛で隠してますが、うしろは腰の形とお尻の線を出す。前から見たらそうでもないけど、うしろを向いたらエッチいみたいな（笑）。若い子がジーンズをお尻の下ギリギリで切ってはいてたじゃないですか。あんなイメージですね」



ミレイユ

「コミックのミレイユをずいぶんアレンジしちゃいました。服もひらひらさせて、原作よりロリっ子になっちゃって（笑）。最初、あまりにロリすぎて、上から『もうちょっと年齢あげて』といわれて作りなおしましたが、やっぱりロリロリ。パーティーのバランス上、こういうロリキャラがいないと締まらないんですよね、と言いわけしたりして……」

●アニタ
「元気でかわいくって、どっから見ても女の子という感じの、ボーイッシュな子です。すぐ赤くなったり、怒ったり、こんなんが妹だったらと考えると……とてもウザイです」

●「R.O.D -THE TV-（仮）」

R.O.D
新たなる紙使い
―香港から来臨の三姉妹―

キャラクターデザイナー●羽音たらくインタビュー

寝グセ、男物の黒ぶちメガネ、気をつかわない身なり……、読子・リードマンはとっぽい外見の女性だった。『R.O.D』キャラの魅力は、異能力の持ち主でありながら、どこにでも存在していそうな、その姿の「ふつう」感。そんな『R.O.D』キャラの生みの親、羽音たらく氏に創造の経緯を聞いてみた！

PROFILE
●羽音たらく
Taraku Uon
丙午生まれ。東北出身。血液型O型。『天地無用！魎皇鬼』や『魔法少女プリティサミー』などのイラストで人気を博す。代表作はOVA『R.O.D』『おねがい☆ティーチャー』のキャラクター原案。最近作は『R.O.D -THE TV-（仮）』。趣味は生態観察。プレーリードッグを観察続行中。好きな食べ物は牛と豚。

ANIME INFORMATION
PLANNING NOW!
「R.O.D -THE TV-(仮)」
●監督／舛成孝二、脚本／倉田英之、キャラ原案／羽音たらく、キャラデザ／石浜真史ほか
●OVA「R.O.D -Read or Die-」全3巻発売中
●アニプレックス
●http://www.sonymusic.co.jp/ROD/

NOVEL INFORMATION
Now In Store!
「R.O.D -READ OR DIE-」1～6巻
●集英社スーパーダッシュ文庫　●各514円
●著／倉田英之、イラスト／羽音たらく

COMIC INFORMATION
Now In Store!
「R.O.D -READ OR DREAM-」
●「ウルトラジャンプ」（集英社刊）連載中
●原作／倉田英之、作画／綾永らん

©スタジオオルフェ／アニプレックス

文系アクションって何？

――OVA『R.O.D』に関わることになったきっかけを教えてください。
羽音：SME・ビジュアルワークス（現アニプレックス）とのメディアミックス企画をスタジオオルフェがやることになって。たまたまオルフェに出入りしていたことから、私が設定草案の仮キャラクターデザインをすることになりました。「ああ、メジャーになれるチャンスかな？」と思いました。
――OVA『R.O.D』の企画の第一印象は？
羽音：はじめ、草案に書かれたコンセプト自体、わけわかりませんでした。「文系アクションって何？」って感じでした。非日常的で陰気なメガネ女（読子）のキャラクター性が、美少女アニメブームの時勢に受け入れられるのか、当時ははっきりいって不安でした。
――世界観について思われたことは？
羽音：楽しい世界です。おもしろいものは作り手が好きじゃないと作れないと思います。スタッフひとりひとりの好きなものへの思い入れでできあがっていると思います。びみょーにかわいい演出や、ありそでなさそな、いー感じのメカっぽさや、気が狂ったように緻密な絵。気になるデカい「アレ」（形にいろいろとこだわってるそーです）。私から見ると、いろんな意見をもった偉人スタッフが思いをこめてできあがった世界だと思います。
――作業中、印象に残ったエピソードは？
羽音：ナンシー・幕張というキャラがいるんですが、髪形がショートボブなんです。私、ボブ（おかっぱ）は好きですが、描くのは苦手で。キャラクターデザインの石浜（真史）さんがうまくまとめてくれました。それはさすがなんですが、ナンシーの「アレ」は読子よりデカイんですね。

●マギー
「長身の中性的な、涼しい目をした神秘的な女性です。口数少なく、引きこもりがちで、日がな一日ゴロゴロと本ばかり読んでいます。こんな人と生活したら……たまに水とエサを与えないと、ひからびていそーでコワイです」

制作作業中、石浜さんの「アレ」に対する愛が見えました。それは舛成(孝二)監督がゲンナリするほど(笑)。

――OVA『R.O.D』を観てのご感想は？

羽音：初めてアニメーションキャラクターのデザインを担当したので、感動して何回も観ました。クオリティが高く、自分が場違いな感じさえしました。

三姉妹でお気に入りは？

――続編『R.O.D -THE TV-(仮)』はTV放映されますが？

羽音：はじめは、「読子がTV？」って笑っちゃいました。毎回、ラスト近くで読子がバンクカットで必殺技を「ババババー！」と……なんて考えて、冗談だと思いました。実際、『R.O.D -THE TV-(仮)』では、キャラクターが変わるけど、TV化はうれしいです。ヒロインは女の子3人だし(美少女アニメっぽかったり……)。

――続編の主役である三姉妹でお気に入りのキャラは？

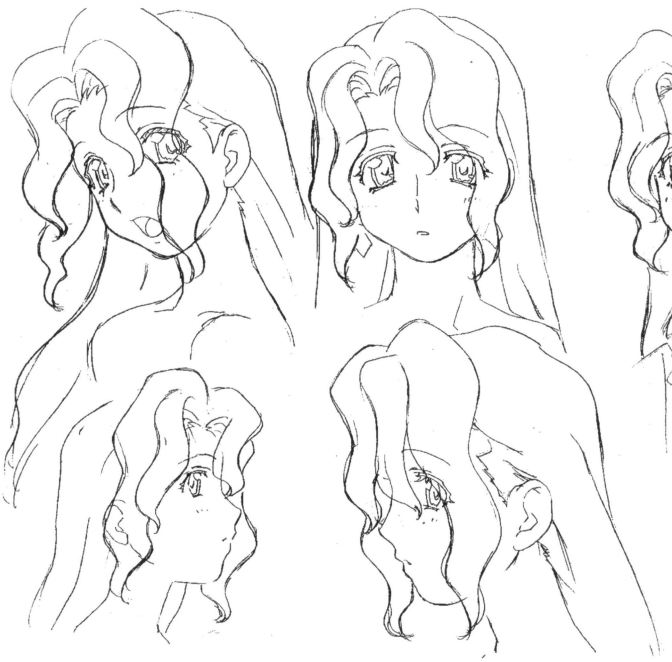
羽音：マギーかな？　無愛想なネコ科のキャラが好きです。いっしょにボヘーとして、ひからびるのも悪くないと思います。

――アニメで見たい三姉妹のエピソードは？

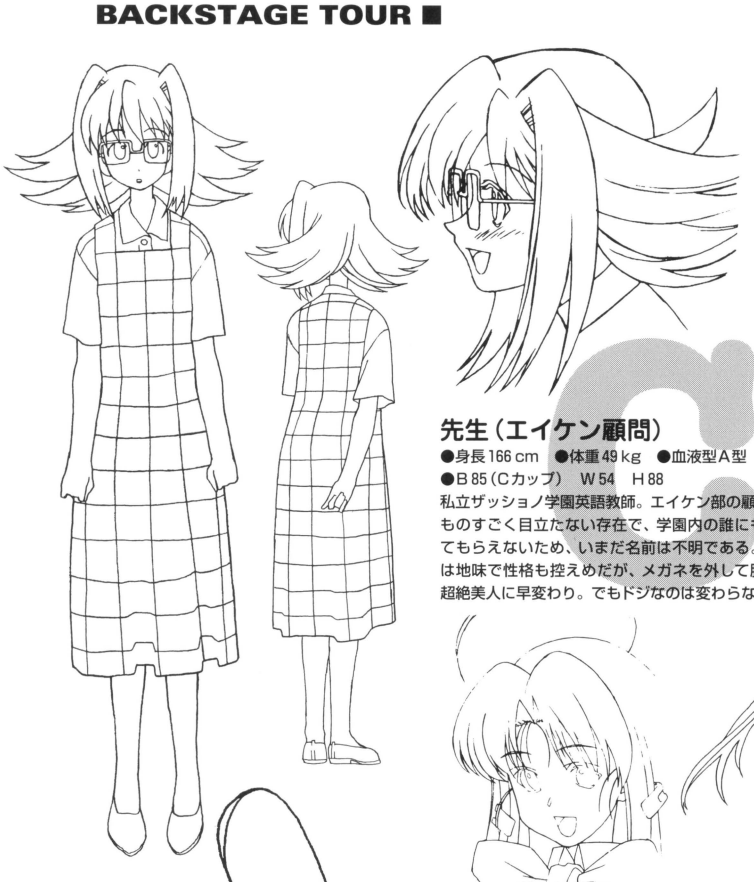
羽音：「ラブコメ」「変身」「エロエロ」。

――『R.O.D -THE TV-(仮)』への期待度をお聞かせください。

羽音：OVAのスタッフがほとんどそのままスライドするので、クオリティ的にはすごく期待しています。人間だれもが自分の外見、立場に合わせて、キャラクターを作り、演じている。そういう心理やアクションにまで敏感なシナリオ、演出、作画陣ばかりなので、一挙一動一言一句、楽しみにしています。



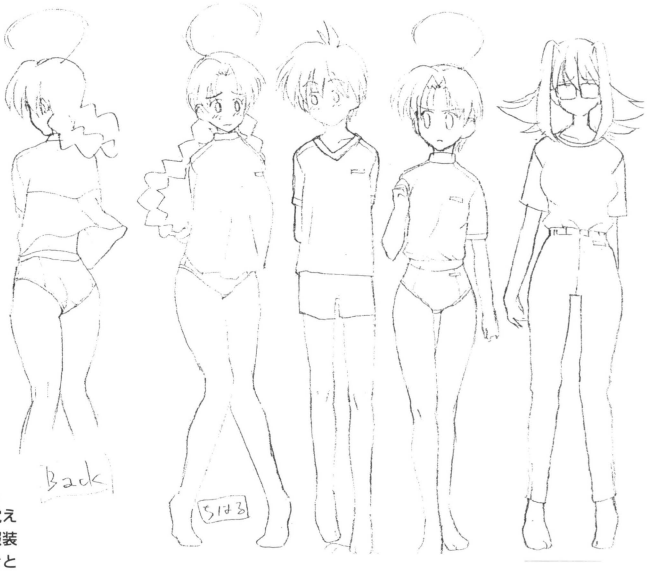
●ミシェール
「美しく穏やかで、男のすべてを温かく包みこんでくれそうな、魅力的な女性です。本(作家？)に対してミーハーでオッチョコチョイで、家庭生活や経済面の認識がぜんぜんないようです。きっと恋人なんかになったら……人生、どこかで破滅しそうです」

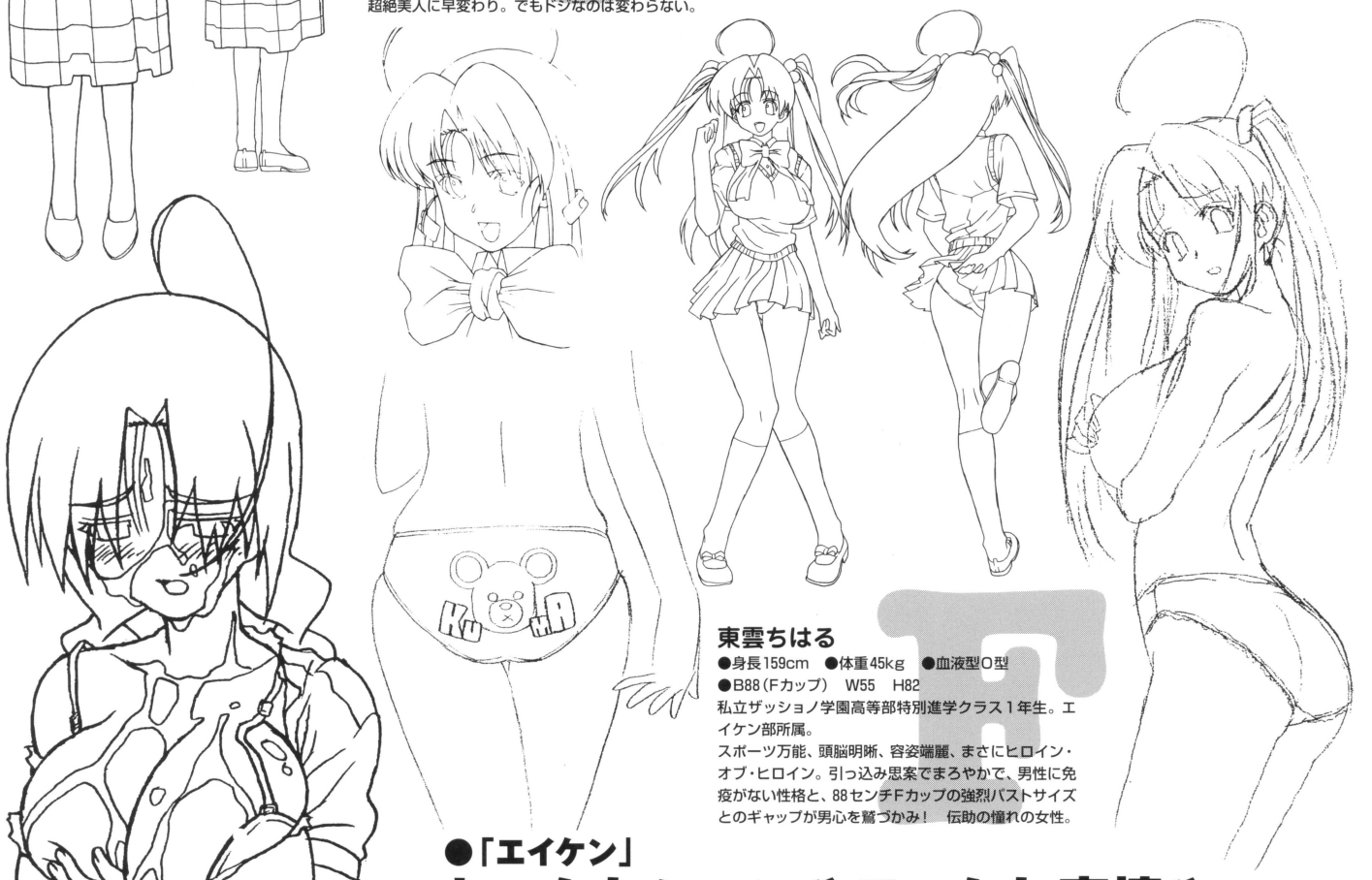


先生（エイケン顧問）

●身長166cm　●体重49kg　●血液型A型
●B85（Cカップ）　W54　H88

私立ザッショノ学園英語教師。エイケン部の顧問。ものすごく目立たない存在で、学園内の誰にも覚えてもらえないため、いまだ名前は不明である。服装は地味で性格も控えめだが、メガネを外して脱ぐと超絶美人に早変わり。でもドジなのは変わらない。





東雲ちはる

●身長159cm　●体重45kg　●血液型O型
●B88（Fカップ）　W55　H82

私立ザッショノ学園高等部特別進学クラス1年生。エイケン部所属。
スポーツ万能、頭脳明晰、容姿端麗、まさにヒロイン・オブ・ヒロイン。引っ込み思案でまろやかで、男性に免疫がない性格と、88センチFカップの強烈バストサイズとのギャップが男心を鷲づかみ！　伝助の憧れの女性。

●「エイケン」

あ〜んなシーンやこ〜んな表情や

『エイケン』の設定資料集には、「いたずらな風」が吹いているらしい。きわどく揺れるスカートの裾に、エイケン美少女を写し取るキャラデザ、石浜真史氏の情熱を見た！

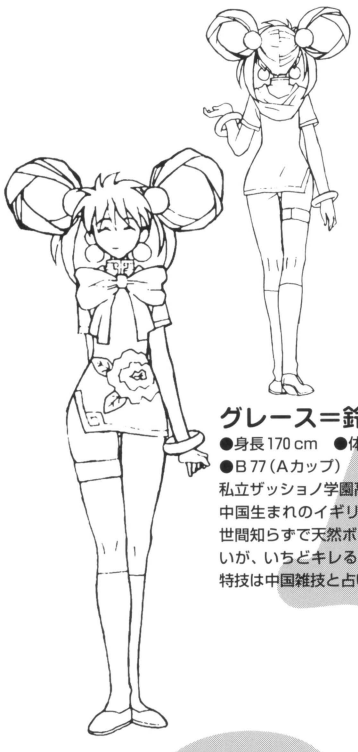
キャラクター設定資料集

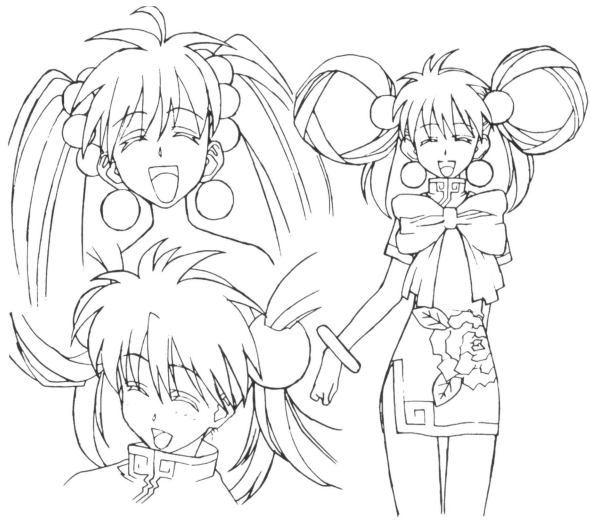
私立ザッショノ高校は総生徒数5万4千人、初等・中等・高等部一貫教育のマンモス校（すぎるだろっ）だ。話題のエイケン部は、この学園の中でも（世間一般の高校の中でも）他に例をみない異色な部活。なにせ、その活動はすべてナゾなのだから。しかし部員はなぜか豊かすぎるくらい個性的でカワイイ女の子ばかり。

そのエイケン部にむりやり入部させられた少年、三船伝助。女装が似合う以外、何のとりえもなかった彼の日常は、いきなりお色気ぷんぷん、恋愛ほのぼの、そしてトラブル大炸裂の波乱万丈と化すのだった……。

ANIME INFORMATION
2003.6.25 In Store!
「エイケン」第1巻
●OVA全2巻　●キングレコード
http://www.starchild.co.jp/special/eiken/

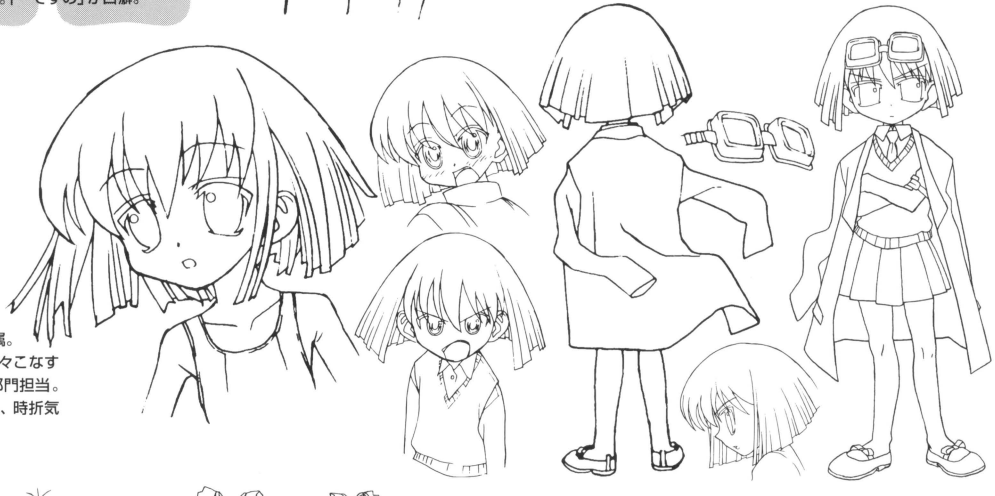
©松山せいじ・秋田書店／エイケンヴー同





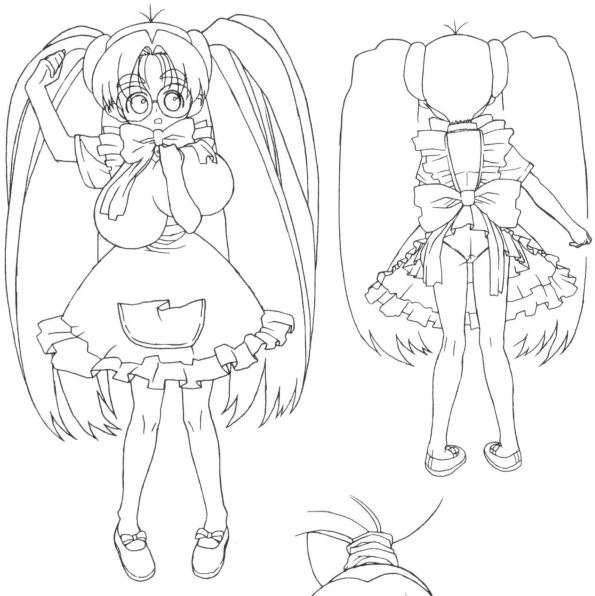
グレース＝鈴

●身長170cm　●体重45kg　●血液型AB型
●B77（Aカップ）　W55　H80
私立ザッショノ学園高等部国際科2年生。エイケン部所属。中国生まれのイギリス人で、華僑最大の財閥のお嬢さま。世間知らずで天然ボケはお約束。ふだんはニコニコと優しいが、いちどキレると大暴走。もう誰にも止められない。特技は中国雑技と占い。「〜ですの」が口癖。



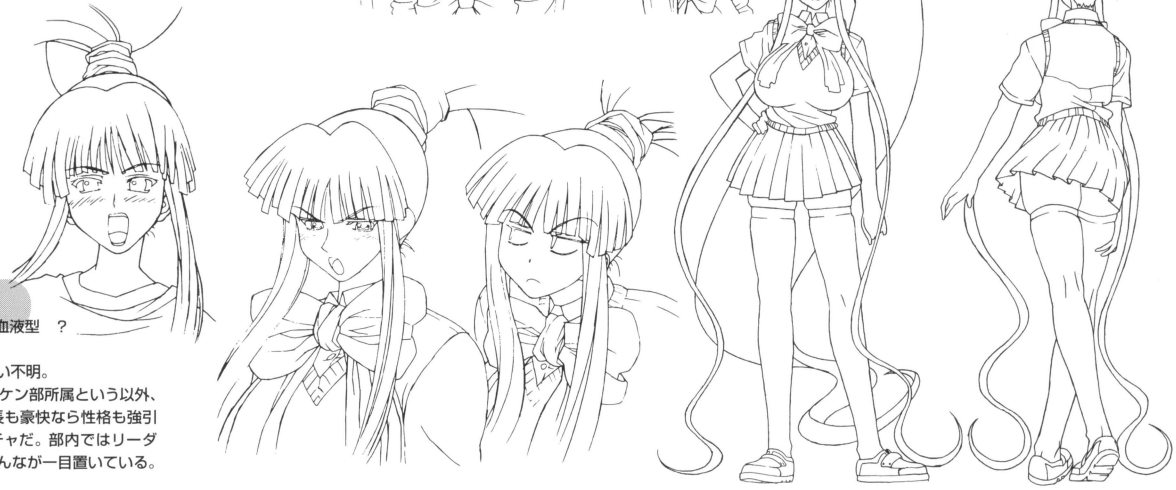
諸岡京子

●身長138cm　●体重29kg　●血液型A型
●B55（？）　W45　H60
私立ザッショノ学園中等部2年生。エイケン部所属。ロボット製作からペンタゴンのハッキングまで楽々こなす天才少女。常に発明をつづける、部の科学技術部門担当。プライドが高く小生意気な言動がデフォルトだが、時折気弱に。伝助は発明品のよい実験台。



春町小萌

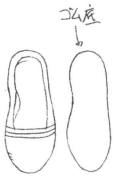
●身長145cm　●体重50kg　●血液型　？
●B111（カップサイズ不明）　W46　H65
私立ザッショノ学園初等部6年生。エイケン部員。部内で最年少だが、バストは部員内最大の111センチ！　その爆乳は伝助をして「デカッ！」と言わしめた。顔はロリなメガネっ子で身体が弱い。特技は料理。伝助を兄のように慕う。

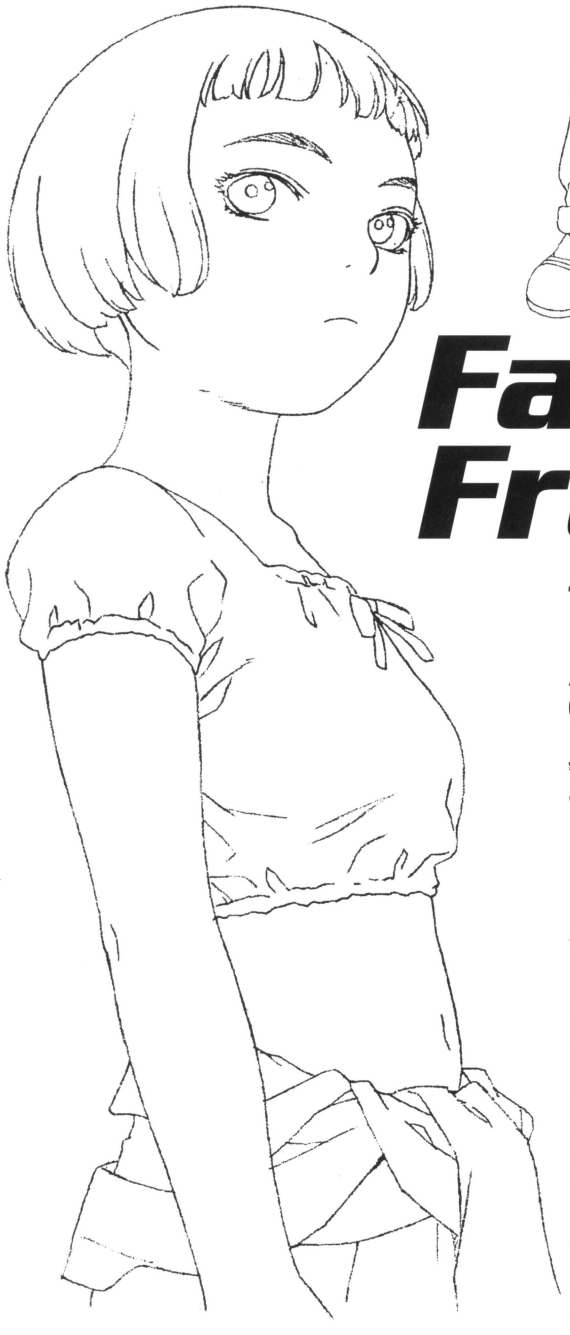


御園霧香

●身長182cm　●体重　？　●血液型　？
●B99（Gカップ）　W61　H89
学年、所属クラス、その他いっさい不明。
私立ザッショノ学園の生徒でエイケン部所属という以外、すべてが謎に包まれている。身長も豪快なら性格も強引で、伝助はすっかり彼女のオモチャだ。部内ではリーダー的存在で、その姐御っぷりにみんなが一目置いている。

●ラヴィ・ヘッド
15歳。クラウスのヴァンシップ・ナビゲーターで、仕事のパートナー。低血圧でのんびり屋のクラウスにイラつきながらも、仕事の受注から食事の世話まで面倒をみている。彼女の父はクラウスの父親のパートナーで、優秀なナビ兼メカニックだった。クラウスの父親とともにグランドストリームで命を落とした父の夢を引き継ぎ、グランドストリームを越えることを夢見ている。





Far Away From Here! ●「LAST EXILE」

キャラクター設定資料集

4月開始の大型アニメ新番組のひとつ、『LAST EXILE』(ラスト エグザイル)。
『青の6号』『戦闘妖精雪風』など、先端のアニメ技術を駆使した
ハイクオリティでクールな作品を世に送り出している
GONZOの10周年記念として制作された。
レトロな味わいをもつ飛行艇が飛び交う、風と雲の世界プレステール。
今まさに交戦中の二大国家、アナトレーとデュシス。
それらすべてを見下ろし吹き荒れる巨大な嵐、グランドストリーム。
15歳の少年と少女を主人公に描かれる壮大な物語は、始まったばかりだ。

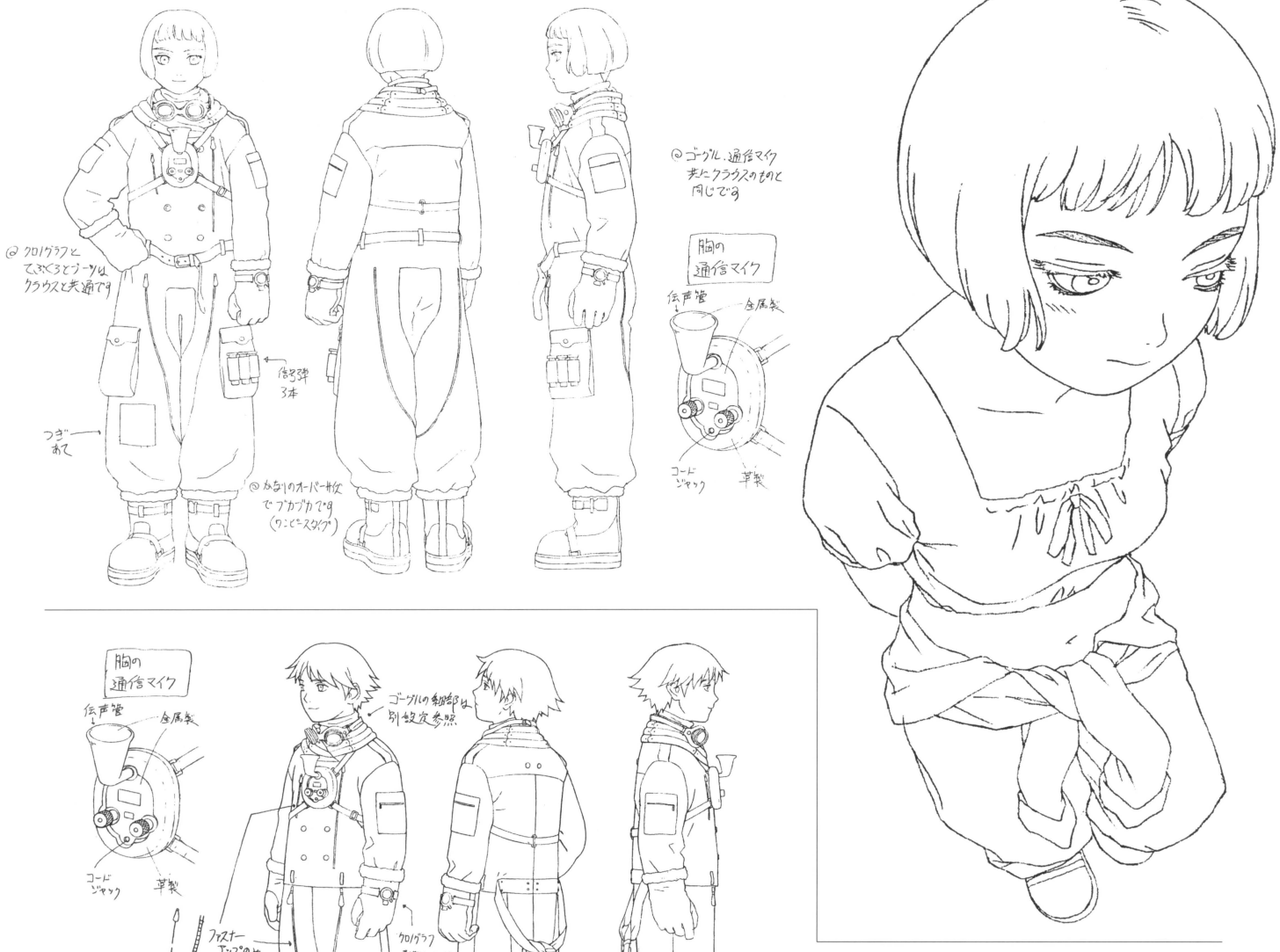
『LAST EXILE』の舞台は、地球の産業革命時代の雰囲気を色濃く残したプレステール。

クラウス・ヴァルカは、父の形見であるヴァンシップ(小型飛行艇)を使って、幼なじみのラヴィ・ヘッドとともに「空の配達人」を営んでいた。

ある日、引き継いだ1件の依頼。それは謎めいた少女アルヴィス・ハミルトンを空中戦艦シルヴァーナに送り届けること。そのときから、ふたりは世界を揺るがす戦いに巻きこまれてゆく。

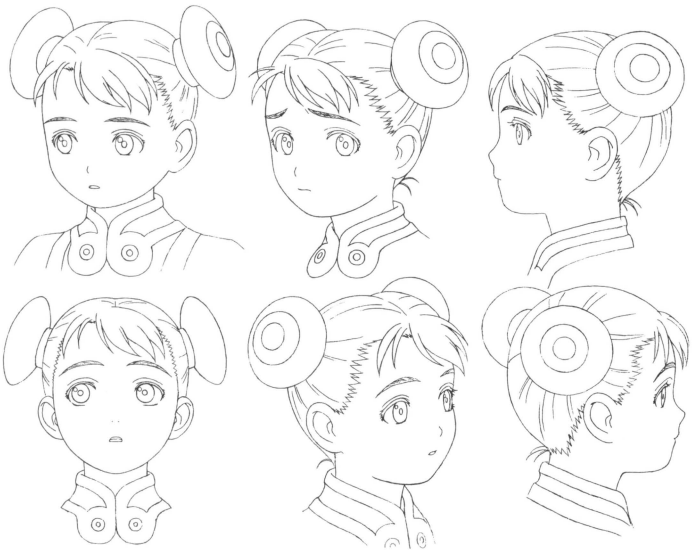
監督は千明孝一氏(『ゲートキーパーズ』監督・演出、『青の6号』演出)。キャラクター原案は村田蓮爾氏(『青の6号』『バッケンローダー』キャラデザ)、キャラクターデザインは堀内修氏(『フルメタル・パニック!』キャラデザ・総作画監督)とムラオミノル氏(『FF:U～ファイナルファンタジー:アンリミテッド～』作画監督)、プロダクションデザインは前田真宏氏(『青の6号』監督・メカニカルデザイン)と小林誠氏(『機動戦士Zガンダム』『機動戦士ZZガンダム』メカニカルベースデザイン)が担当する。

ANIME INFORMATION
Now On Air!
「LAST EXILE」
●テレビ東京　●毎週月曜日25:30～26:00放映中
http://www.jvcmusic.co.jp/m-serve/last-exile/
●5月21日オープニングテーマ
「Cloud Age Symphony」OKINO,SHUNTARO発売
© 2003 GONZO／Victor Entertainment・G.D.H

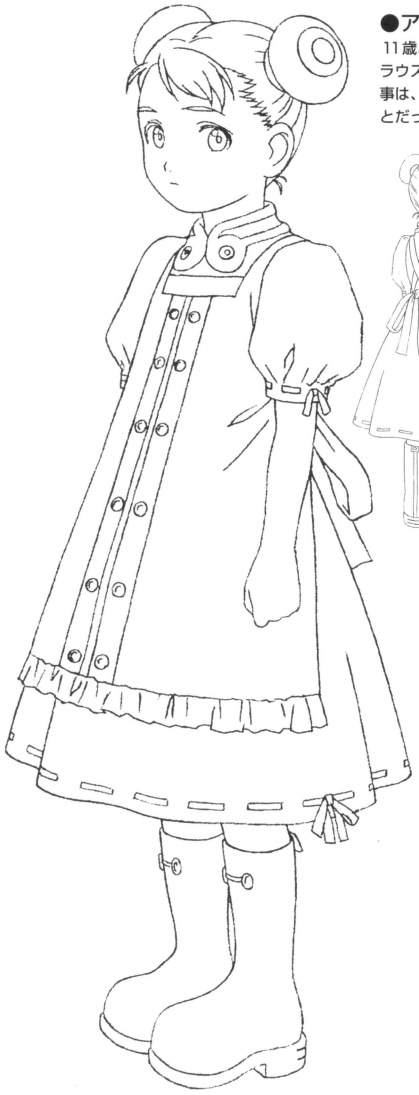


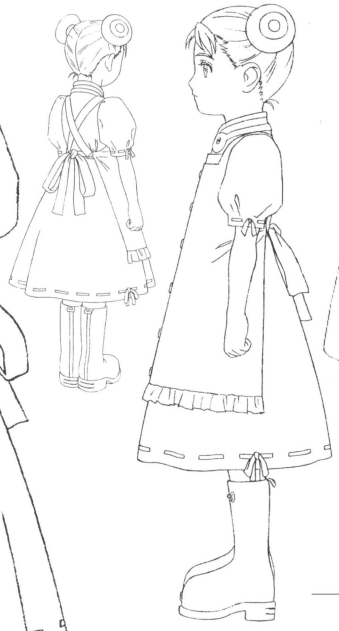
●クラウス・ヴァルカ

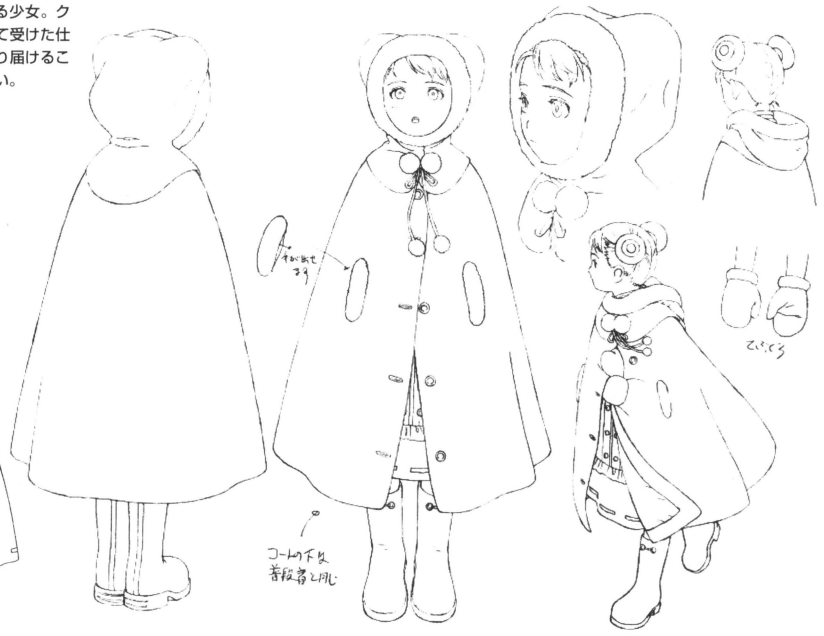
15歳。父の遺産であるヴァンシップで、「空の配達人」を営む。頼りなさげな外見とは裏腹に、ヴァンシップの操縦技術は超一流。危険度レッドゾーンの仕事も、いちど引き受けたからには完遂に全力を尽くす。グランドストリームを越えようとして命を落とした父を誇りにし、いつか自分もグランドストリームを越えようと思っている。



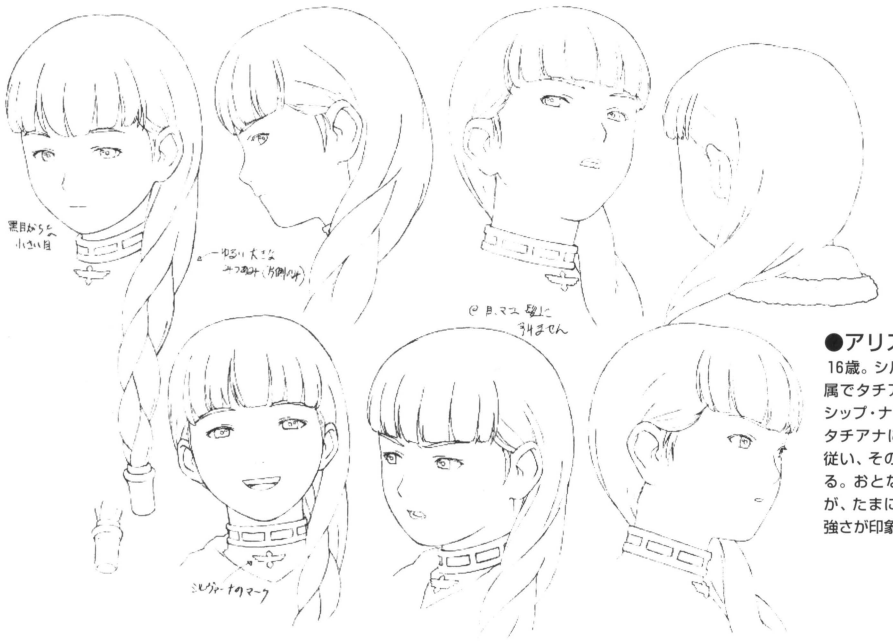
●アル（アルヴィス）・ハミルトン
11歳。見るからに高貴な身分を思わせる少女。クラウスが珍しくラヴィの反対を押し切って受けた仕事は、彼女を空中戦艦シルヴァーナに送り届けることだった。重大な秘密をもっているらしい。





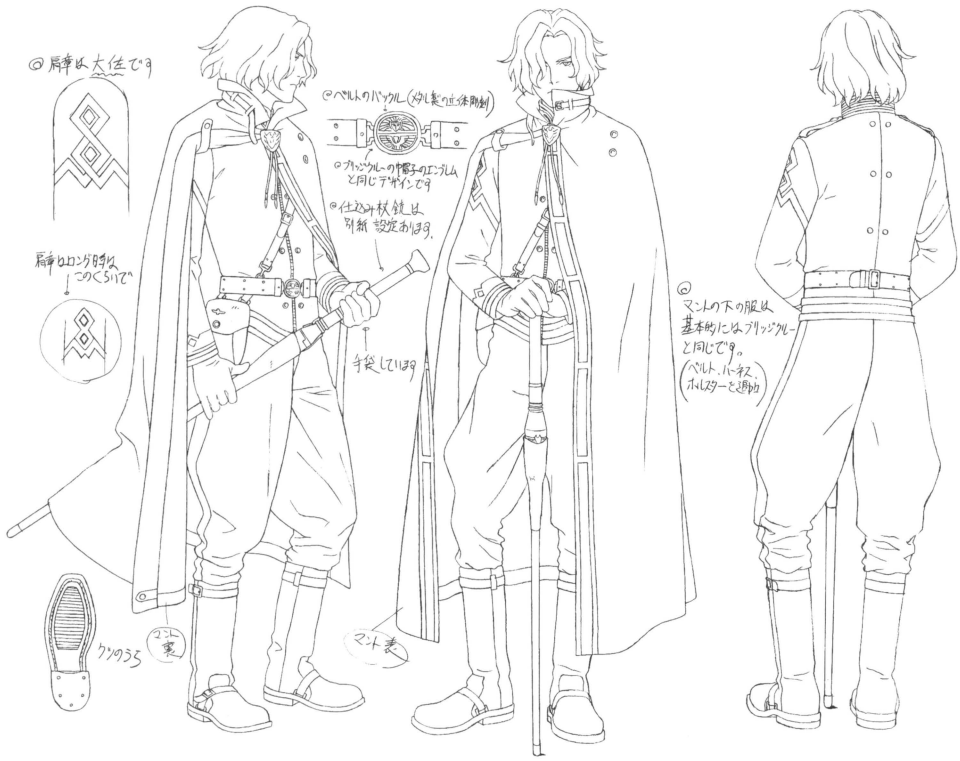


●タチアナ・ヴィスラ
16歳。女性ながら、空中戦艦シルヴァーナのヴァンシップ隊の隊長にしてエースパイロット。豊富な実戦経験に裏づけられたすばらしい操縦テクニックをもち、ふつうのパイロットなど歯牙にもかけない。自信家でプライドが高い。クラウスとラヴィの窮地を救うが……。

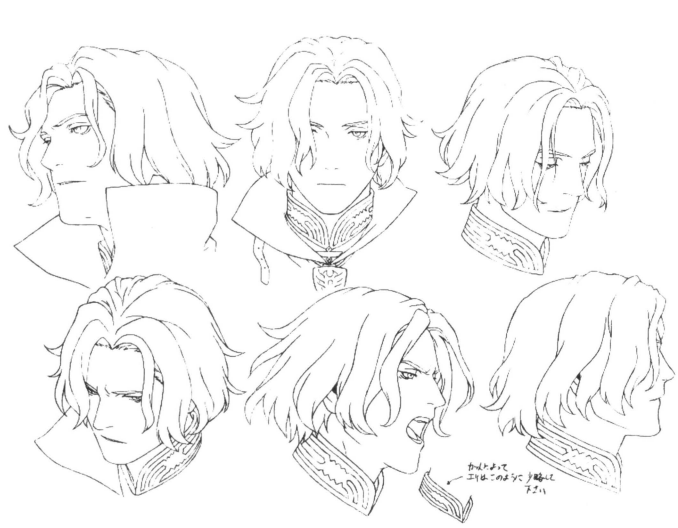


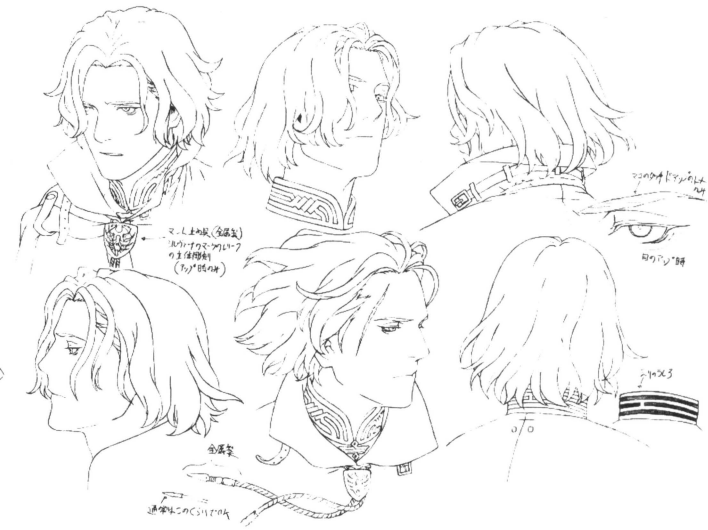
●アリスティア
16歳。シルヴァーナ所属でタチアナのヴァンシップ・ナビゲーター。タチアナに影のように従い、その飛行を支える。おとなしく寡黙だが、たまに見せる芯の強さが印象的。

Far Away From Here!
LAST EXILE



●アレックス・ロウ
25歳。クラウスがアルヴィスを届けることになった空中戦艦シルヴァーナの艦長。数多の戦功を上げているが、軍には属さず独自の目的と判断で行動している。寡黙で感情を表に出さない。優男の風貌に大胆さ・決断力・人望を合わせもつ英傑。



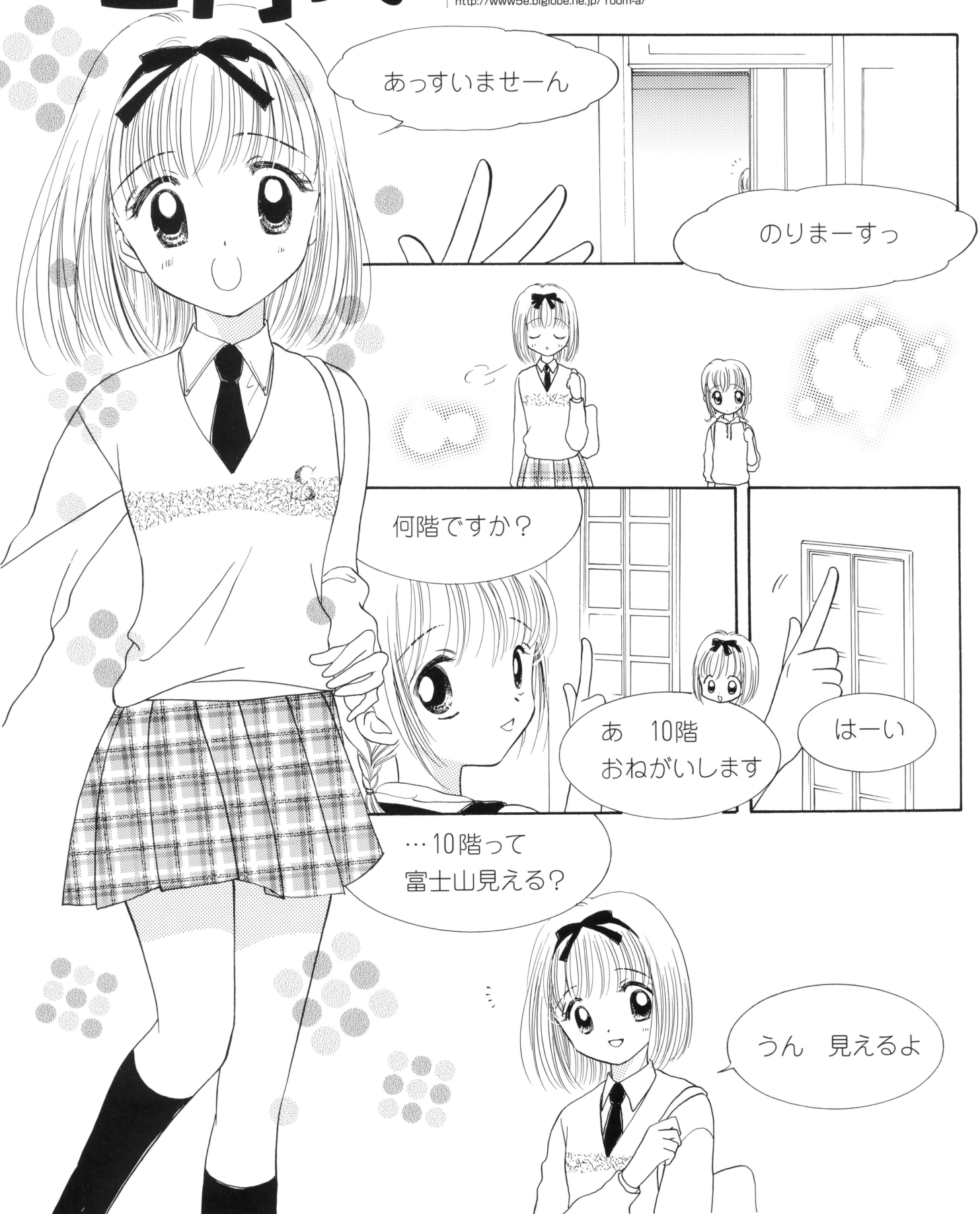


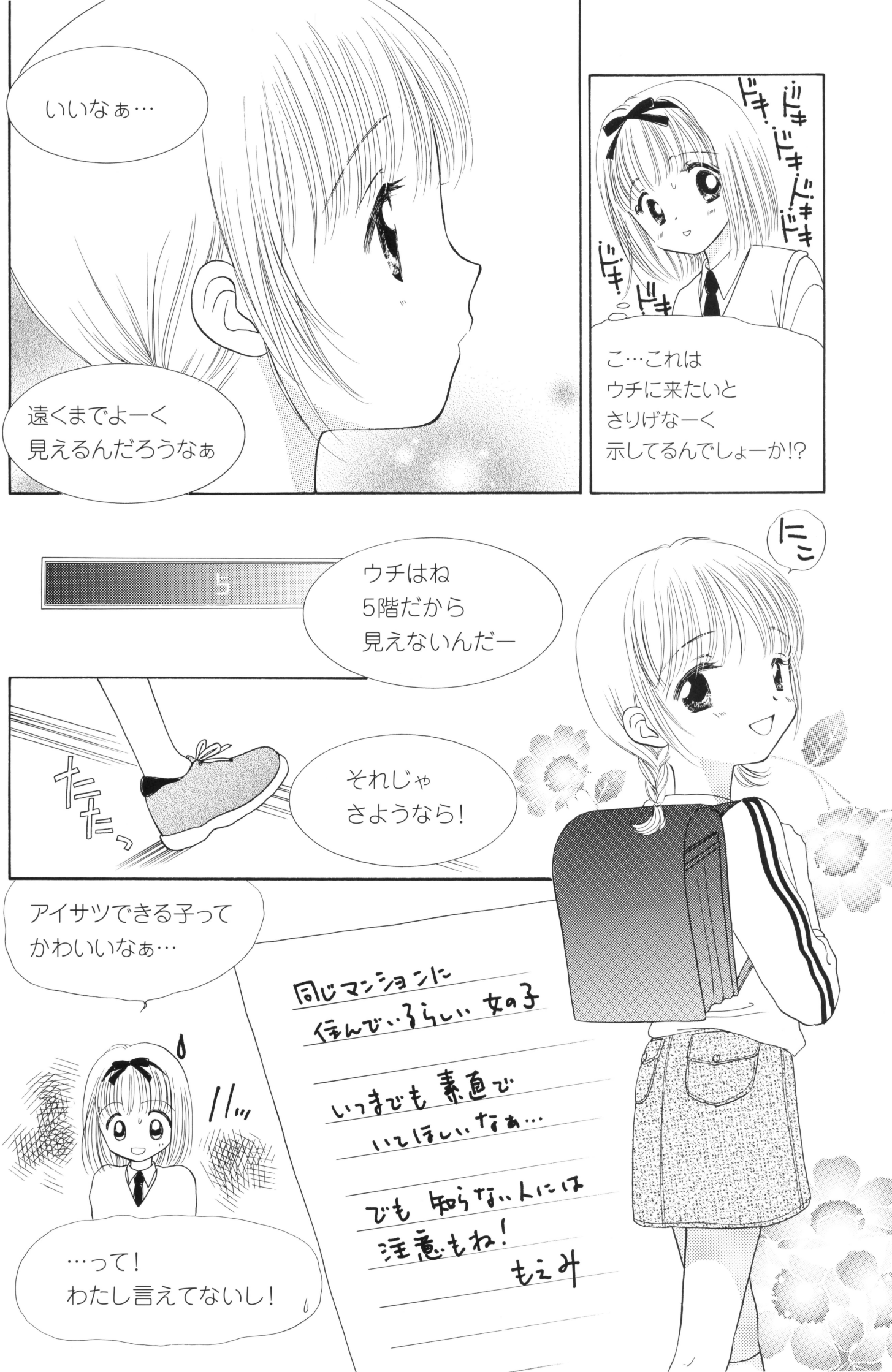
あゆみゆい 第5回●アイサツ

moeの萌つぼ

わたし、萌美。高校１年生。両親と弟の４人家族。
趣味は……女の子ウォッチング！
マンションのエレベーターでいっしょになった女の子。
自然にアイサツできるっていいよね。

PROFILE
●あゆみゆい
Yui Ayumi
2月3日生まれの水瓶座。東京都出身。血液型A型。
「なかよし」（講談社刊）を中心に活動中の少女漫画家。1987年、『ひまわりイリュージョン』でデビュー。
代表作は『チム・チム・チェリー』『ようこそ！微笑寮へ』『デリシャス！』『ぜんまいじかけのティナ』など。
「現在「なかよし」で『明日のナージャ』連載中です！　アニメのお話をどうマンガに描くかを考えて、頭の中はナージャでいっぱい（笑）。ぜひ読んでくださいね」。
http://www5e.biglobe.ne.jp/~room-a/




いいなぁ…
遠くまでよーく
見えるんだろうなぁ
ドキ.ドキ.ドキドキ
ドキ.ドキ
こ…これは
ウチに来たいと
さりげなーく
示してるんでしょーか!?
にこ
5
ウチはね
5階だから
見えないんだー
たたたっ
それじゃ
さようなら!
アイサツできる子って
かわいいなぁ…
同じマンションに
住んでいるらしい女の子
いつまでも素直で
いてほしいなぁ…
でも知らない人には
注意もね!
もえみ
…って!
わたし言えてないし!

ILLUSTRATED BY KENICHI SONODA

園田健一さん取材記

園田健一さんの取材に、仕事場までおじゃましてきました。

園田さんといえば、やはり銃。弊誌としては園田さんの描かれるかわいい女の子キャラについてお話をうかがいたいのですが、気がつくと、たびたび銃に関するヘビーなお話を聞いている自分に気がつく記者でした。以前はモデルガンを集めていたりしたので、決して嫌いではないのです。

銃のことに話が及ぶと、園田さんはそそくさと席を立って、話題にあがった銃のモデルガンを手に戻ってこられます。AKアサルトライフルや、表紙にも描かれたベレッタのサブマシンガン……。もしかすると、仕事場のどこかに、世界の銃がそろった兵器庫のような部屋があるのかもしれません。

ところで、今「アフタヌーン」に連載中の『砲神エグザクソン』の物語世界の時間が、まだ数日しか経過していないという話にはビックリしま

QUIET TALK

取材の現場から

記事中では書けなかった取材時の
エピソードを少しだけ公開します。
ここを読めば、クリエイターさんの
意外な一面が見えるかもしれません。

PALETTA

パレッタ（ザ・ビジュアルエクスプレス） バックナンバーガイド

●お近くの書店で品切れの際は、書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：アスキーストア／TEL.03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.comもしくは当社サイトにてご注文ください。
※売り切れの場合はご容赦ください。

PALETTA vol.1
表紙●藤島康介

SPECIAL
藤島康介×鶴田謙二対談
いのまたむつみ×みつみ美里対談

PALETTA vol.2
表紙●うたたねひろゆき

SPECIAL
樋上いたるロングインタビュー
フルーツバスケット

PALETTA vol.3
表紙●こばやしひよこ

SPECIAL
おねがいティーチャー
千羽由利子ロングインタビュー

PALETTA vol.4
表紙●うるし原智志

SPECIAL
うるし原智志ロングインタビュー
成瀬ちさと×滝川悠対談

PALETTA vol.5
表紙●介錯

SPECIAL
介錯ロングインタビュー
魔法遣いに大切なこと

した。地球とオフォルドが開戦して、少なくとも数か月は経っている気がしていたのに……。

じっくりと『エグザクソン』の単行本を読み直したうえ、今後の展開を楽しみにしたいと思います。

菊地洋子さん×藤田まり子さん対談

対談の中で、『.hack//黄昏の腕輪伝説』のキャラデザのための「萌え」研究用に、菊地さんが弊誌を購入してくださっていたことが判明。「今回はすごく勉強したんですよ。正直な話、『PALETTA』とか何冊も買ってるんですけど。この雑誌、けっこう今話題のクリエイターさんとか、いっぱい載ってるじゃないですか。『なるほど、なるほど』みたいな感じで、かなり勉強しました」とのこと。お役に立てていただいてうれしいです。また弊誌6号の藤田まり子さんの『ギャラクシーエンジェル』インタビューについても、「昔、何気なく言ってた藤田さんの言葉とかもそうか、そうか」と読んでくださったそうです。

その藤田さんがおっしゃった、アニメーターという仕事の魅力は「できあがったものを見たとき、キャラクターが動いて、声優さんに声を吹きこまれて、『ああ、生きた！』『ああ、よかった、できた』っていう感動。これがなかったら、きっと続けられない」という言葉が印象的でした。

スケブに書かれた「これからも仲良くしてね」「おー！　ガッテンだ!!」の言葉どおり、何とも息の合ったおふたりの対談。1時間半が、あっという間でした。

近藤敏信さん×明貴美加さん取材記

レッド・エンタテインメントで行われた対談は、お互いの作品のファンということもあり、終始和やかな雰囲気でした。また、おふたりともガンダム世代ということで、ガンダム話でも盛り上がりました。そこで判明したことは、実は近藤さん、お姉さんキャラに弱かったのです。なので、ガンダムに登場したキャラクターでは、セイラさんがいちばん好きだったとか。ちなみに明貴さんのお気に入りは（当時）、フラウ・ボゥということでした。

片倉真二さん流スケブの描き方

今回、片倉さんに描いていただいたスケッチブック、なんと記者持参の3色ボールペンで描かれています。しかも下描きなし。黒で主線を入れ、赤と青でアクセント。青の斜線で影を入れながら、「ボールペンは強弱がつけづらいですね」と、黒を何度も主線に重ねてメリハリをつけるという作業を繰り返していらっしゃいました。「ボールペンで描くって誰もあんまりやってないから、おもしろいじゃないですか」なんていうサービス精神のために、かえって苦労してしまう片倉さん。原画枚数も、こうして増えていったんでしょうね。そんな価値ある一枚、じっくり堪能してください。

山田典枝インタビュー

『魔法遣いに大切なこと』のインタビューで、「どの話がいちばん好きか」の話題に。記者が「月で牛乳を飲む話」を挙げたところ、いたく山田さんのツボにはまったよう。

「ほんとに？　そうですか？　もうなんかバカバカしいっていうか、荒唐無稽っていうか、自分で書いてても『キャー！』と思ったんだけど。『いいじゃん、魔法だし』っていうところもあって。うん。あそこを好きと言ってくれると、すごくうれしいですね（笑）」。

実はこのインタビューで、ある事実が判明。オープニングに一瞬現れる長い黒髪、魔法局の制服の女性は、ユメのお母さんこと菊池エツコなのだそうです。よしづきくみち氏の手による若いエツコのキャラ原案を気に入ったプロデューサーが、こっそり？差しこんだのだとか。いつあの女性が本編に出るのかと待っていた、（記者を含む）あなた、彼女はあの2コマだけの存在だったのでした。

PALETTA vol.6
表紙●いのまたむつみ

SPECIAL
いのまたむつみロングインタビュー
キノの旅—the Beautiful World—

CUTE GIRLS IN GAME, COMIC ANIMATION BY YOUR SIDE!

PALETTA THE ANOTHER SIDE

Karen カレン

可憐な美しさお届けします VOL.2

PALETTA同様、
画集のようなクオリティの
イラストとクリエイターの
素顔に迫るインタビューで構成
されるキャラクターグラフィック誌
『Karen』——『Karen』には、
あなたの「見たい」「読みたい」が
満載されています。

CARNELIAN 大特集

花見沢Q太郎
「星刻のかなた」
新貝田鉄也郎
「あそび塾」
中央東口
「吸血殲鬼ヴェドゴニア」
ちゅうに
主宰／KIMちー
りんしん&武藤技閣
「ワーズ・ワース」「淫魔聖伝」&「蟹子」
水瀬凛
「空色の風琴」
村上水軍
「夏色の砂時計」
2C=がろあ～&SCA-自&基4%
「モエかん」

「メイプルカラーズ」
「斬魔大聖デモンベイン」
「Routes」「夏少女」
「結い橋つめちゃいました！P・R・O」
「SEXFRIEND～セックスフレンド～」
「パティシエなにゃんこ」
「Cafe LittleWish」

バックナンバーガイド VOL.1

ながせまゆ描き下ろし

うるし原智志
ぽよよん♥ろっく
みさくらなんこつ
ルゴシエラ
山本和枝
大槍葦人
大野哲也
七尾奈留
西E田
まあたん
梅津泰臣

PALETTA 2003.SPRING vol.7

THE VISUAL EXPRESS

CONTENTS

表紙イラスト：園田健一

特集　Creator's Focus Special
園田健一インタビュー　2
菊地洋子×藤田まり子対談　12
16bitのヒロインたち　特別版
ノスタルジック対談　近藤敏信×明貴美加　20
My Merry Maybe　26
グリーングリーン～鐘ノ音ロマンティック～
グリーングリーン～鐘ノ音ダイナミック～　32
此花3～偽りの影の向こうに～　36
藍より青し　38
魔法遣いに大切なこと　40
ワンダバスタイル　46
成恵の世界　50
R.O.D -THE TV-（仮）　54
エイケン　58
いのまたむつみ―画集制作日記―　60
新連載●ハンプトンハウスだより
うるし原智志　62
A girl WITH WORLD WARDROBE●成瀬ちさと　64
こちら風花学園小等部●近永早苗　66
サモンナイト制作現場から●飯塚武史　68
No Surprises●桑島法子　70
From Readers　72
読者プレゼント　73
.hack//黄昏の腕輪伝説　設定線画集　74
R.O.D -THE TV-（仮）　ラフ画集　76
エイケン　設定線画集　78
LAST EXILE　設定線画集　80
萌えのつぼ●あゆみゆい　84
QUIET TALK　取材の現場から　86

次号PALETTA vol.8は

2003年7月18日発売予定

■発行人　浜村弘一
■編集人　青柳昌行
■編集長　森ユキ
■編集委員　林久徳
■副編集長　大塚訓章（ねこまた工房）
■アートディレクター　田村 宏（海月デザイン）
■デスク　岡田尚子（ねこまた工房）
■編集スタッフ　市川香・鈴木順二（ねこまた工房）
書上久美、高橋剛
■デザイン　田村宏、本山理咲（海月デザイン）
■スーパーバイザー　池山一二（ねこまた工房）
田村 宏（海月デザイン）
■業務部　佐藤秀、神田雅代
■広告部　幸宏樹、藤下和巳、嶋田うれ葉
■雑誌営業　堂前秀隆、中村宣忠、浅川貴之、井上智一郎

株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製、転載することを禁じます。

本書に関するお問い合わせ
エンターブレインカスタマーサポート（電話03－5433－7868）まで、お願いします。お問い合わせの受付は、祝祭日を除く月曜から金曜までの午後12時から午後5時までとなっております。

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154－8528
東京都世田谷区若林1－18－10
03－5433－7850（営業部）

■価格は、とくに表記してあるもの以外、税別です。

編集後記

■春です。新入学、新入社のシーズンというコトで街中でフレッシュ（死語？）な若者を見る機会が増えてきました。彼等の若さや勢いに負けないように今後もがんばっていきたいと思います。社会人●年目の抱負としては「無駄遣いをしない」かな？　（H）
■満を持してスタートした、うるし原智志さんの連載企画。「異能の普通人」の魅力が、読者のみなさんに伝えられるようにがんばります。なかなか原稿が上がってこなくても？　デスクにこっぴどく叱られても？　ええ、も、もちろんですとも！　（21）
■今号の編集作業が大詰めを迎えた3月末、ついに発売されましたねアレが！　なので最近はアレの合間にシゴトをしているOであります。というわけで、次号は『第二次スパロボα』大特集号に！！……なりませんね、はい。　（ただいま地球防衛中のO）
■4月から次々始まったアニメ新番組は地上波だけで17。出勤前のビデオ装填はもはや顔を洗う、歯を磨くと同じ次元の習慣です。問題は、録画しても観る暇がない事実。なんかムダしてますか？　……ほぼ3カ月ごとに同じジレンマに陥ります。　（N）
■PALETTA発売後の楽しみはアンケートハガキを読むこと。でも、いつも気になることが……。毎回何枚かあるんですけど、プレゼント番号、書いてない。せっかくおハガキ送ってくださるんだから、くれぐれも番号のお書き忘れのないように！　（Kei）
■最近、仕事場の机の上を整理する気がしない。「PALETTA」1冊ごとに、書類が層をなして積み上がっていきます。でも、どこになにがあるかはわかっているんです、だいたいだけど。もちろん大切なイラストをなくしたりしませんよ、ご安心を。　（J）

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

〒154-8528

東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
PALETTA vol.7アンケート係

フリガナ		性別	年齢	学年・ご職業
名前		男・女	歳	
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市区郡			
TEL	( ) ー			
ペンネームを希望される方はこちらの欄にご記入ください				
購入した書店名をご記入ください 市 区 郡 書店		賞品欄	P73のプレゼントからほしいものの番号を1つ記入してください	

アンケートご回答欄

1.この本を知ったきっかけは？

□店頭で見て
□友人、知人から聞いて
□その他（　　）

2.この本を買った理由は？

□（　　）が載っていたから
□その他（　　）

3.本誌の姉妹誌「Karen」はごぞんじですか？

□読んでいる
□知っている
□知らない

4.本誌のコンテンツの中から、「おもしろかったもの」3つに○印、「つまらなかったもの」3つに×印をつけてください。

～PALETTA vol.7のコンテンツ～

1 □表紙
2 □園田健一インタビュー
3 □菊地洋子×藤田まり子対談
4 □16bitのヒロインたち　特別版
　近藤敏信×明貴美加対談
5 □My Merry Maybe
6 □グリーングリーン～鐘ノ音ロマンティック～
　グリーングリーン～鐘ノ音ダイナミック～
7 □此花3～偽りの影の向こうに～
8 □藍より青し
9 □魔法遣いに大切なこと
10 □ワンダバスタイル
11 □成恵の世界
12 □R.O.D -THE TV-（仮）
13 □エイケン
14 □SPECIAL COMMENT　いのまたむつみ
15 □●新連載　うるし原智志
16 □成瀬ちさとのA girl
17 □近永早苗のこちら風花学園小等部
18 □飯塚武史のサモンナイト制作現場から
19 □桑島法子のNo Surprises
20 □From Readers
21 □読者プレゼント
22 □.hack//黄昏の腕輪伝説　設定線画集
23 □R.O.D -THE TV-（仮）ラフ画集
24 □エイケン　設定線画集
25 □LAST EXILE　設定線画集
26 □あゆみゆいの萌えのつぼ
27 □Quiet Talk －取材の現場から－
28 □PALETTA特製ポスター

5.4で○をつけたものから1つ、×から1つ選んで理由を教えてください。

※おもしろかった記事（No.　　）

【理由】

※つまらなかった記事（No.　　）

【理由】

6.好きな、または取り上げてほしいゲーム・アニメ・コミックタイトルを書いてください。

7.好きな、または取り上げてほしいクリエイターを書いてください。

8.いつも読んでいる雑誌を教えてください。

（　　）
（　　）
（　　）

9.「パレッタ」では、みなさんのお便りをお待ちしております。今号の感想、好きなゲームやアニメ、コミックの話、身近なおもしろ話などなど、なんでもお書きください。

ご協力ありがとうございました

PlayStation 2
永劫の哀しみにピリオドを。
Never7
ネバーセブン
the end of infinity
2003年6月26日発売予定 予価5,800円(税抜) / 恋愛アドベンチャー
©KID Illustrated by 影崎夕那
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F ユーザーサポート TEL.03-5753-0835 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp (i-mode, J-SKY対応)
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
SDR project

「.hack」アニメの最新作！感染拡大は止まらない!!

.hack//
黄昏の腕輪伝説
Legend of the fabled ".hackers"

4.25
DVD SERIES
LOG IN!

DVD①：50min／2話収録／リニアPCM（ステレオ）／16：9（スクイーズ）／片面1層／￥5,800／全6巻シリーズ

初回生産特典●全巻収納BOX&ピクチャーレーベル
"ブチグソ"ぬいぐるみ型ディスプレイクリーナー&
ガシャポンHGIFシリーズ"ブラックローズ"クリアピンクver.
初回封入特典●コミック原作 浜崎達也&依澄れい描き下ろし
キャラクターポエムカード"レナ"
毎回封入特典●"腕"輪物語ライナーノーツ8P
毎回映像特典●ノンクレジットオープニング

公式ホームページ
http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/hack_udeden/

※特典は、デザインが実際の商品とは異なる場合がございます。

STAFF 原作：Project.hack／監督：薄井幸次／総監督：真下耕一／シリーズ構成：西園 悟／コミック原作：浜崎達也・依澄れい「月刊コンプティーク」連載（角川書店）／キャラクター原案：貞本義行／キャラクターデザイン：菊地洋子／音楽：吉野裕司・上野洋子／音楽制作：ビクターエンタテインメント／アニメーション制作：ビィートレイン／製作：読売広告社・バンダイビジュアル 他
CAST シーゴ：皆川純子／レナ：中原麻衣／ミレイユ：松岡由貴／凪花：甲斐田ゆき／ほたる：川澄綾子／バルムンク：檜山 修之／レキ：保志総一朗／砂嵐三十郎：増谷康紀／アウラ：坂本真綾 他

発売・販売元：バンダイビジュアル株式会社
本社／〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル
お問い合わせ先：[お客様センター] TEL 03-5828-7582
（午前10時～午後5時／土・日・祝祭日及び年末年始を除く）
2003年3月より発売日が原則第4金曜日となります。※当社商品の表示価格は全て税抜きです。

●受注締切日、予約締切日のご案内

発売日	受注締切り日
2003.5.23(金)	2003.4.17(木)

初回限定生産商品などご予約頂いた後、詳しい状況をお知らせ頂くには、予約締切日までに販売店の店頭までお申し込み下さい。

インターネットで見るアニメ情報
DIGITAL BEAT
http://www.bandaivisual.co.jp/dbeat

新登場！iモードで見るアニメ情報
バンダイV倶楽部
http://i.bandaivisual.co.jp

©Project .hack

PALETTA THE VISUAL EXPRESS SPRING 2003 Vol.7
2003年5月1日発行
発行所／株式会社エンターブレイン 発行人／浜村弘一 編集人／青柳昌行
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 ☎03-5433-7850（営業局）

9784757714533
ISBN4-7577-1453-X
C9476 ¥1143E
1929476011435
定価1200円 本体1143円
雑誌61952－05 Ⓗ 2003年8月 Printed in Japan 凸版印刷株式会社